ENGLISH

At the centre of a world divided by many vast oceans lies the exotic land of Ouka. This land is divided into five regions: Seiryu to the east, Genbu to the north, Byakko to the west, Suzaku to the south, and Kirin at the centre. Since well beyond living memory, the regions have each been ruled by a different martial clan, with their own customs, temperament and combat style. Each clan, led by their lord, guards one of the five gates, and from these gates flows the Chi the helps maintain the delicate harmony.

Three hundred years ago, the Seima-Ouka War – a war which would become known as the Great War – claimed thousands of lives. The western continent of Seima attacked Ouka, with a gigantic and terrible beast at the head of their army. Only after years of chaos and bloodshed were the armies of Seima driven back, when the clans of Ouka managed to seal the great beast within the very ground of the continent. All believed that this peace would finally last…

Shinbu is a young man living in a small village within Eastern Seiryu. Orphaned at a young age, he has been raised under the care of his foster father, Seidatsu. A former disciple of the Seiryu Clan, Shinbu was expelled for breaking clan laws and reading their ancient monument. Nevertheless, he has not forgotten his training, and even now strives to perfect his skill with a sword. Shinbu earns his living as a bodyguard for travellers, and lives a fairly contented life. But the news of tragic events brought to him by Sui Lin, a Seiryu disciple, will change his life and set him on a new path. This path will be dangerous, and more vital to the future of the whole land of Ouka than anyone yet realises…

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved KEY OF HEAVEN™ data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

The minimum amount of free space required to save KEY OF HEAVEN™ data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. The minimum amount of free space required for different capacity official Memory Stick Duo™ products is listed below:

32MB – 128MB = 416KB

256MB – 2GB = 480KB

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).

AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.

GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™Game in their PSP™ system.

INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

THE CLANS OF OUKA

The Eastern Seiryu Clan

Ruled by Lord Kobo, they control the eastern territory. Their land is rich and fertile, and the landscape is composed of mountains and bamboo forests. The story begins here, not far from Shinbu's home. Their fighting style focuses on slashing attacks, and they control lightning for their Chi Arts.

The Northern Genbu Clan

Ruled by Lord Genmei, the Genbu are located on Ouka's northern landmass. Their town is built on top of a large lake using interconnected ships, and it is well known throughout the continent as a famous resort town. Their fighting style focuses on stabbing attacks, and they control water for their Chi Arts.

The Western Byakko Clan

Ruled by Lord Jok Xiu, and located to the west of Ouka. Out of all the clans, it boasts both the largest number of disciples and the greatest military power. Its capital contains relics remaining from the Great War. Their fighting style focuses on striking attacks, and they control acid and metal-consuming Chi Arts.

The Central Kirin Clan

Ruled by Lord Gikyo, the Kirin are located at Ouka's core. Their capital was destroyed during the Great War. Their fighting style mixes sword and Chi attacks together, and they control earth for their Chi Arts.

The Southern Suzaku Clan

Ruled by Lord Xiuk Yu, they are located to the south. The Suzaku are the only clan comprised solely of women; men are prohibited from becoming disciples. The Suzaku capital is well known for its life and beauty. Their fighting style focuses on dance-like attacks, and they control fire for their Chi Arts.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of the directional buttons only unless stated otherwise.

CONTROLS

BASIC CONTROLS

BATTLE CONTROLS

↑/↓/←/→	Move
× button	Use Hiken Arts
○ button	Attack
○ button (hold)	Defend
△ button	Use selected item
□ button	Use Chi Arts
□ button (hold)	Charge Chi Arts
L button	Select item
R button	Select Bugei Scroll
START button	View Pause Menu

USING MENU SCREENS

Press ↑, ↓, ← or → to highlight an option, then press the ✕ button to confirm. To return to the previous menu screen, press the ○ button. Additional options may be available on certain menu screens – relevant button icons and explanations will be displayed on-screen when necessary.

GETTING STARTED

LANGUAGE SELECT

Press ← or → to select the language in which menus, dialogue and other on-screen text will be displayed: highlight either English, Français, Deutsch, Italiano, or Español and press the ✕ button to confirm. The language spoken by the in-game characters can then also be set to either English or Japanese.

Once the language settings have been adjusted satisfactorily, a short cinematic introduction will be displayed, followed by the Title Screen. Press the START button to proceed to the Main Menu.

MAIN MENU

Choose one of the following options:

New Game	Begin a new adventure
Continue	Resume a game previously saved to Memory Stick Duo™
Connect	Take part in a two-player duel or exchange items via Ad Hoc Mode See the "Ad Hoc Mode" section later in this manual for more information

PLAYING THE GAME
THE GAMESCREEN

1. Item selection window
Displays the currently selected item. Press the △ button to use the item indicated, or press the L button repeatedly to cycle through the list of equipped items and select a different item.

2. Bugei Scroll selection window
Displays the currently selected Bugei Scroll, which will be used during any battles that take place while the scroll is selected. Press the R button repeatedly to cycle through the list of equipped Bugei Scrolls.

3. Enemy health gauge
The enemy's remaining stamina.

4. Chi Arts gauge
The Chi Arts gauge indicates the amount of Chi energy that has been charged-up for use during battles. See the "Chi Arts" section of this manual for more information about the Chi Arts gauge.

5. Health gauge
Shows the number of Health Points (HP) that Shinbu has remaining. When Shinbu's HP level drops to zero, the adventure will be over.

6. Map window
Displays the immediate surroundings. Shinbu's position and direction are indicated by the red arrow.

GENERAL EXPLORATION

MOVEMENT

Press ↑, ↓, ← and → to move Shinbu. Certain areas of terrain, such as deep water and steep slopes, are impassable. When exploring, check the map window to ensure that no areas are left uninvestigated.

SPEAKING TO CHARACTERS

To speak to another character, move close to them so that a small speech bubble appears above their head, and then press the ✕ button to begin a conversation. Certain characters may have more to say than others, so be sure to try speaking to people several times.

EXAMINING

To read a sign, open a chest or otherwise examine an object, move next to the object and press the ✕ button.

SMASHING OBJECTS

Throughout the land there are various breakable objects such as boxes, barrels and bottles that may contain useful items, including "taichi", the currency of Ouka. To smash an object and reveal its contents, stand next to the object and press the ○ button.

SHOPS

A range of shops can be found in most towns, from blacksmiths offering weapon upgrades to taverns where weary adventurers can recuperate. Thoroughly investigate each town visited on your adventure to discover what items and other benefits are available.

COMBAT

When hostile enemies are encountered, Shinbu will draw his sword automatically and a battle will begin. Shinbu's companions will attack independently, and they cannot be accidentally harmed by his attacks. Enemies will sometimes drop various items when they are defeated – walk over an item to collect it. The battle will end successfully if all enemies are defeated, and Shinbu will sheath his sword, but if Shinbu's HP level drops to zero, the game will end.

Attack – ○ button
Press the ○ button repeatedly to attack. The order, style and power of the attacking techniques used will follow the pattern of the currently selected Bugei Scroll.

Defend – ○ button (hold)
Press and hold the ○ button during an enemy's attack to attempt to block or evade the blow.

Chi Arts – □ button
Press and hold the □ button to charge the Chi Arts gauge. When the Chi Arts gauge is filled, press the □ button to unleash the currently assigned Chi Art attack. See the "Chi Arts" section later in this manual for more information on Chi Art attacks.

Hiken Arts – ✕ button
During the adventure, Shinbu will learn to make ranged attacks by throwing his sword at enemies using Hiken Arts. Press the ✕ button to throw the equipped sword at an enemy – if they are struck by the sword they will be impaled. Press the ✕ button again and the sword will return to Shinbu's hand, damaging any enemies it strikes on the way back. The sword will return to Shinbu's hand automatically if it fails to strike an enemy. Shinbu cannot attack other enemies until the sword returns to his hand, but he can move and use items as normal.

THE GINMEI SWORD

The Ginmei Sword or "New Moon Sword" once belonged to Shinbu's father. It is a historic and powerful sword with a jet black blade. The one who wields the Ginmei Sword is capable of harnessing the power of Chi, making them a powerful adversary.

STATUS EFFECTS

The attacks of certain enemies will cause Shinbu to be afflicted with various special conditions. These "status effects" will affect his performance in combat. Some status effects are temporary, whilst others must be cured – various items can be purchased to combat their effects.

Paralysis
Shinbu will be unable to move for several seconds.

Poison
Shinbu's HP level will slowly decrease. Poisoning can be cured by using the correct item.

Illness
Shinbu's movement speed will be drastically reduced for a short time.

Curse
Shinbu's Mind, Technique or Body attribute will be randomly reduced by between 10 and 50 points. A curse can be dispelled with an item or by visiting an "Old Lady's House" for a cure.

BUGEI SCROLLS

Kenpu are instructional tiles inscribed with specific attacking forms, such as a certain sword-strike or kick. Once a Kenpu has been collected, Shinbu can perform the attack corresponding to that Kenpu.

Kenpu cannot be used individually – they must be combined together in sequence using Bugei Scrolls. A Bugei Scroll is made up of a number of frames, and one Kenpu tile can be inserted into each frame, forming a combo attack.

When directed during combat, Shinbu will attack using the currently selected Bugei Scroll, performing the Kenpu forms in the order they are arranged on the scroll. So, a Bugei Scroll containing four Kenpu will form a four-strike combo, and when this Bugei Scroll is selected during a battle, each press of the ○ button will perform one of the four strikes.

New Kenpu and Bugei Scrolls can be collected throughout the course of Shinbu's adventure, widening the range of available attacks to include some truly devastating combos. Only one of each Bugei Scroll can be collected, but multiple Kenpu of the same type can be collected, enabling the same Kenpu attack to be assigned to more than one Bugei Scroll.

CANCELLING A COMBO

It is possible to stop performing a combo mid-way through by pressing the ○ button less than the required number of times. Cancelling a combo can prevent Shinbu becoming vulnerable to enemy attacks, particularly during longer and more powerful combos.

CHANGING DIRECTION

To change direction during a combo, press ↑, ↓, ← or → in the required direction. This allows the combo attack to be divided between several enemies.

SWITCHING THE ACTIVE BUGEI SCROLL

Up to six Bugei Scrolls can be equipped from the "Bugei Scrolls" section of the Pause Menu. The active Bugei Scroll will always be one of the six equipped scrolls, and is displayed in the upper right-hand corner of the screen. To cycle through the equipped Bugei Scrolls, press the R button. The active Bugei Scroll can be changed at any time, even mid-way through a combo.

SETTING BUGEI SCROLLS

To adjust Bugei Scroll settings, press the START button to access the Pause Menu, and select "Bugei Scrolls".

BUGEI SCROLLS MENU

1. Kenpu window

Lists all Kenpu in Shinbu's possession. Press ⬆ and ⬇ to scroll through the list, and press ⬅ and ➡ to skip through the list a page at a time. When a Kenpu is highlighted, "ALL" displays how many of the selected tile Shinbu has collected, and "REST" displays how many tiles of that type are not currently in use on a Bugei Scroll. Press the ✕ button to select a Kenpu, and all the Bugei Scrolls that can utilise the selected Kenpu will be displayed in the Bugei Scroll window.

2. Bugei Scroll window

Lists all the Bugei Scrolls in Shinbu's possession. The number of boxes below the Bugei Scroll name indicates the number of frames that the scroll contains, and therefore the number of Kenpu that can be assigned to the scroll. The colour of each frame shows its current status:

White	The correct Kenpu is currently assigned to this frame
Green	There is no Kenpu currently assigned to this frame, but a compatible Kenpu is available and could be assigned
Red	You possess the Kenpu that can be assigned to this frame, but it is currently assigned to another Bugei Scroll
Black	You do not possess any Kenpu that can be assigned to this tile

3. Current Bugei Scroll pattern window

Displays the specific Kenpu that make up the currently selected Bugei Scroll.

4. Shinbu

If the Kenpu window or the Current Bugei Scroll window is active, Shinbu will demonstrate the highlighted Kenpu. If the Bugei Scroll window is active, Shinbu will perform the currently highlighted Bugei Scroll.

To switch between the Bugei Scroll window and the Kenpu window, press the L button or the R button.

BUGEI SCROLL TYPES

There are two main types of Bugei Scroll: Clan Scrolls and Free Style Scrolls. Some varieties of each will be received during story events, whilst others may be discovered by searching treasure chests and speaking to characters.

Clan Scrolls require specific combinations of Kenpu, whereas the rare Free Style Scrolls allow any Kenpu to be assigned to them, allowing customised combos to be created.

SETTING CLAN SCROLLS

Each of the five clans of Ouka has its own traditional fighting style, made up of combo attacks that have been passed down to acolytes throughout the ages. "Clan Scrolls" record these combos, which take their power from the clan's Chi element and therefore have specific strengths and weaknesses.

Because each Clan Scroll represents a specific combo that has been honed over generations, Kenpu can only be added to a Clan Scroll in the order specified on the scroll.

For example, the "Seiryu 4 Dan" Bugei Scroll contains the following Kenpu sequence:

Seiryu Form 1 → Seiryu Form 2 → Seiryu Form 3 → Seiryu Form 6

This sequence is indicated in the Current Bugei Scroll pattern window by four tiles containing the blue Seiryu clan symbol and the numbers 1, 2, 3 and 6.

To set Kenpu to a Clan Scroll, highlight the scroll in the Bugei Scroll window and press the ✕ button. If a frame of the scroll is green, simply highlight the frame and press the ✕ button and the relevant Kenpu will be assigned. If any of the frames are red, the relevant Kenpu must be unassigned from another Bugei Scroll before it can be re-assigned.

INCOMPLETE CLAN SCROLLS

Partially complete Clan Scrolls can be used during battles, but only Kenpu that are correctly assigned and in sequence will be performed.

For example, if the first three frames of a scroll have Kenpu assigned, but the fourth frame is empty, then the first three Kenpu will be performed. If the first, second and fourth frames are filled, but the third is not, then only the first two Kenpu will be performed. If the second, third and fourth frames are filled, but the first is not, then no Kenpu will be performed, and the scroll cannot be used in battle.

SETTING FREE STYLE SCROLLS

Free Style Scrolls can be assigned any Kenpu in any order, allowing powerful custom combos to be created. To set Kenpu to a Free Style Scroll, select the scroll from the Bugei Scroll window, then select an empty frame of the scroll, and finally select the desired Kenpu from the Kenpu window.

Up to ten combinations of Kenpu can be saved to Memory Stick Duo™; highlight the Bugei Scroll containing the pattern to be saved in the Bugei Scroll window, press the □ button and select "Save Position", then select a slot in which to save the combination. To load a Kenpu combination, highlight the Bugei Scroll into which the pattern should be placed, press the □ button and select "Load Position", then select the required pattern.

RELEASING KENPU

A Kenpu tile can only be set to a Bugei Scroll if a Kenpu tile of the required form is currently available and not in use by another scroll. To release a Kenpu from a Bugei Scroll so the Kenpu can be used elsewhere, select the scroll from the Bugei Scroll window, highlight the frame containing the required Kenpu, and press the ✕ button.

EQUIPPING BUGEI SCROLLS

Once the Bugei Scrolls have been set up satisfactorily, they must be equipped before they can be used in battle. Press the △ button on the "Bugei Scrolls" Menu to display the six Bugei Scroll slots. To assign a Bugei Scroll to an empty slot, highlight the slot and press the ✕ button, and then select the required Bugei Scroll. To unequip a Bugei Scroll, highlight the slot and press the ✕ button twice.

Equipped Bugei Scrolls can be used in battle – as mentioned earlier in this manual, press the R button when exploring or in combat to cycle through the currently equipped Bugei Scrolls.

CHI ARTS

Chi Arts are special attacks that make use of the energy known as "Chi" that flows from the Five Gates of Ouka. Each clan's Chi Arts make use of a different elemental force, and each element is stronger against certain elements and weaker against others.

Before Chi Arts attacks can be performed, Shinbu must have received the Ginmei Sword – a normal sword purchased from a blacksmith, for example, will not suffice.

Each clan's Chi Arts can only be learned by finding and reading the ancient monument of that clan. Shinbu has already learned the Chi Arts of his own clan, the Seiryu, when the adventure begins.

ASSIGNING CHI ARTS

Select "Chi Arts Settings" from the Pause Menu. Highlight the required clan's Chi Arts and press the ✕ button to set the active Chi Art. The assigned Chi Art will affect Shinbu's defence against attacks from enemies of various Chi Alignments. See the "Chi Cycle" later in this manual for more information about rival and complementary Chi elements.

USING CHI ARTS IN BATTLE

Hold down the □ button to charge up the Chi Arts gauge, and press the □ button again to perform a Chi Arts attack. If the selected Chi Art alignment has reached level two or three, the Chi Arts gauge can be charged further, allowing for more powerful attacks.

USING CHI ARTS WITH HIKEN ARTS

If a Chi Arts attack is performed whilst an enemy is impaled with Shinbu's sword as a result of a Hiken Arts attack, the Chi Arts attack will only affect the impaled enemy. An enemy struck by a Chi Arts attack whilst impaled on a sword will receive much greater damage than the Chi Art would normally inflict.

LEVELLING UP CHI ARTS

Build up experience using Chi Arts attacks effectively and each Chi Art level will increase, up to a maximum of level three. The power and range of Chi Arts attacks will increase as the relevant Chi Art level increases.

THE CHI CYCLE

The Chi Cycle shown above depicts the relationships between the various elements. These relationships affect both the effectiveness of Kenpu and Chi Arts attacks against various opponents, and also the power of combinations of Kenpu.

An element complements the element that follows it in the Chi Cycle. Rival elements are indicated by the inner red arrows – the element at the base of a red arrow is always the stronger of the two elements linked.

The following table summarises each clan's Chi alignment and symbol, and shows the various rival elements:

Clan	Symbol	Element	Strong against...	Weak against...
Eastern Seiryu		Wood	Earth	Metal
Southern Suzaku		Fire	Metal	Water
Central Kirin		Earth	Water	Wood
Western Byakko		Metal	Wood	Fire
Northern Genbu		Water	Fire	Earth

USING RIVAL ELEMENTS IN BATTLE

An enemy's Chi alignment can affect their offensive and defensive strengths. An enemy using earth-based Chi Arts will suffer greater damage when attacked by the Kenpu and Chi Arts of the Seiryu Clan. However, the Seiryu clan's wood-based Chi Arts and Kenpu will do less damage than usual against enemies aligned with the metal-based Chi of the Byakko Clan.

Once your range of Bugei Scrolls and Kenpu has increased, try to tailor your attacks to the Chi alignment of each enemy that you encounter, and you will be far more successful in battle. Likewise, once you have learned the Chi Arts of different clans, assigning the Chi Art that is strong against your opponent's Chi alignment will decrease the amount of damage they can inflict in battle.

USING COMPLEMENTARY ELEMENTS IN BATTLE

Once you possess a Free Style Scroll, knowledge the Chi Cycle can be used to create particularly powerful attacks.

CHI CYCLES

Kenpu sequences containing a series of complementary elements will form a much more powerful attack. These series must follow the Chi Cycle, one element at a time. Longer sequences that complete a whole cycle and begin a second cycle will be even deadlier.

Cycle Examples:

Wood → Fire → Earth → Metal ✓
This Kenpu sequence follows the Chi Cycle correctly, and will result in a potent attack.

Wood → Fire → Earth → Metal → Water → Wood → Fire ✓
This Kenpu sequence completes a whole cycle and begins a second cycle – it will form a very powerful attack.

Wood → Wood → Fire → Fire → Earth → Earth ✗
This sequence does not correctly follow the Chi Cycle, as multiple Kenpu of the same element are used.

Wood → Water → Metal → Earth → Fire ✗
This sequence follows the Chi Cycle in an anti-clockwise direction, meaning it is not comprised of complementary elements.

CHARGING ELEMENTS

Complementary elements can also be utilised to "charge up" attacks. If several Kenpu of the same element are set to a Bugei Scroll, followed by one Kenpu of the complementary element, the final attack will be "charged up" by the preceding elements, and will be more powerful.

Charging Examples:

Wood → Wood → Fire ✓
The fire-based attack will be more powerful than usual.

Earth → Earth → Earth → Earth → Earth → Metal ✓
The metal-based attack will be extremely powerful.

Wood → Wood → Metal ✗
This sequence does not correspond to the Chi Cycle; the attacks will inflict no more than their usual amount of damage.

THE PAUSE MENU

STATUS

View Shinbu's current status. Press ⬅ and ➡ to change pages.

Level	Shinbu's current level. Shinbu will level up when sufficient experience has been gained by defeating enemies. As his level increases, his maximum HP and other attributes will increase. The amount of experience required to reach the next level is displayed to the right of the current level
HP	Shinbu's current and maximum health
Mind	Current level of Shinbu's "Mind" attribute, which determines the strength of his Chi Arts
Technique	Current level of Shinbu's "Technique" attribute, which determines the strength of his physical attacks
Body	Current level of Shinbu's "Body" attribute, which determines his defensive skills and overall toughness
Chi Arts	Current experience level reached in each of the five Chi Arts. Chi Arts levels are increased by gaining experience in battle
Status	Any status effects currently affecting Shinbu
Bugei Skill	Displays various combat skills learned throughout the adventure
Taichi	Current amount of taichi, the currency of Ouka, in Shinbu's possession
Steel Orbs	Current number of Steel Orbs in Shinbu's possession. Steel Orbs can be taken to blacksmiths and used to improve swords

Enemies Defeated	Total number of enemies defeated
Kenpu	Percentage of the total number of Kenpu collected (not including any downloaded Kenpu)
Play Time	Length of the current playing session
Total Play Time	Total amount of time spent on the current adventure

BUGEI SCROLLS

Set and equip Bugei Scrolls, and view collected Kenpu. See the "Bugei Scrolls" section earlier in this manual for more information.

CHI ARTS SETTINGS

View the current level of each Chi Art, and set the active Chi Art for use in battle. See the "Chi Arts" section earlier in this manual for more information.

SHINBU'S NOTES

Check the current objectives. Any active objectives are displayed in white, whilst completed objectives are displayed in grey.

WORLD MAP

View a map of the land of Ouka, and check Shinbu's current position and the location of any objectives.

EQUIP

To equip an item, highlight an empty slot and press the ✕ button, then highlight an item in the Item List and press the ✕ button again. To unequip an item already assigned to one of the six item slots, highlight the item and press the ✕ button twice.

In addition to the six item slots, Shinbu can be equipped with up to two battle accessories, as well as a sword. The assigned sword can be replaced with another sword if Shinbu is in possession of several swords, but swords cannot be unequipped – the world of Ouka has become a dangerous place, and Shinbu will never leave himself unarmed and vulnerable.

ITEMS

View all the items in Shinbu's possession. Potions and other restorative items can be used on the Items Menu. Highlight an item and press the ✕ button twice, then select "Use" to consume or apply the item. Alternatively, select "Throw Away" to discard the item, or select "Finish" to proceed without using or throwing away the item.

Items can also be moved around within the Item List – highlight an item and press the ✕ button, then select another position and press the ✕ button again. Move an item to the position of another item of the same type, and the two items will be stored together to save space. Up to ten items of the same type can be combined in this way.

To equip an item from the Item Menu, press the △ button to open the Equip window. From the Equip window, items can be assigned to slots in the same way as from the Equip Menu – see the previous section of this manual for more information.

SYSTEM

Save	Save current progress to Memory Stick Duo™
Load	Load game progress previously saved to Memory Stick Duo™
Save Name	Give a name to the current save file. This name will also be used to identify you when connecting to other KEY OF HEAVEN™ users via Ad Hoc Mode
Config	Adjust various game settings, such as the speed at which messages are displayed in-game
End Game	Quit and return to the Main Menu

AD HOC MODE

In Ad Hoc Mode, Wireless (WLAN) functionality enables the PSP™ systems of two KEY OF HEAVEN™ players to communicate directly with each other. Once a Wireless (WLAN) connection has been established, players can duel with each other to test whose Bugei Scrolls are the most powerful, or trade Kenpu to expand their collection.

Before starting an Ad Hoc Mode game, ensure that both players set up their PSP™ systems as instructed below.

1) Ensure both players have saved data present
Both players must insert a Memory Stick Duo™ containing KEY OF HEAVEN™ data into the Memory Stick Duo™ slot of their PSP™ system.

2) Specify the same settings for Ad Hoc Mode
Using the PSP™ system's Home Menu all players should select "Settings", then "Network Settings", and set "Ad Hoc Mode" to "Automatic". If the "Automatic" setting does not enable everyone to establish a connection, all players should then select either "Ch1", "Ch6", "Ch11" (i.e. everyone should use the same setting).

3) Set the WLAN switch to 'ON'
Slide the WLAN switch to the ON position before play. This switch must be left in the ON position whilst playing.

4) Stay close together
While you're playing, the two PSP™ systems should be kept as close together as possible.

AD HOC MODE MENU

After selecting "Connect" from the Main Menu, select the KEY OF HEAVEN™ save data to be used in Ad Hoc Mode. The Ad Hoc Mode Menu will then be displayed.

Bugei Exhibition	Use the Bugei Scrolls collected in the single-player mode to battle other players one-on-one
Kenpu Exchange	Help complete your Kenpu collection by trading with another player

BUGEI EXHIBITION

To begin a Bugei Exhibition, complete the following steps:

1) Pick the Host

The two players should decide who will be the "host". The host will set up the Bugei Exhibition, and will be 1P, whilst the other player will be 2P.

2) Choose a Mode

Select "Bugei Exhibition" from the Ad Hoc Mode Menu to proceed to the Mode Select Screen. The room name and player name is determined by the name of the saved game in use. To change the game name, select "System" from the Pause Menu during one-player mode, followed by "Save Name".

1P – Creating a Battle Room

Select "Wait Mode" on the Mode Select Screen and wait for your opponent to register for the battle. The opponent's challenge can be accepted or rejected as desired.

2P - Joining a Battle Room

Select "Search Mode" on the Mode Select Screen and press the ✕ button to select a room from the list. The request must be accepted by 1P before the game can proceed.

3) Set the Player Options

The host must set the following options:

Battle Field	Choose the location for the battle
Battle Time	Set the time limit for the battle. If the time runs out, the player with the most HP remaining will be victorious

4) Decide the Battle Settings

Both players must set the following options:

Defensive Prop	Assign a Chi element. The Chi alignment selected will make the player more vulnerable to certain attacks, and less vulnerable against others
Bugei Scroll	Set the Bugei Scroll to use in the battle. The Bugei Scroll's Kenpu sequence can be adjusted before the battle begins. Only Bugei Scrolls and Kenpu collected within the selected saved game data can be used

5) Begin the Battle

The battle will begin when all options have been set. Both players will play as a character of the same level regardless of the selected save data contents. 1P will be blue, and 2P will be red.

CONTROL VARIATIONS

Certain elements of Bugei Exhibition combat differ from standard battles in single-player mode:

- Press the △ button to throw a grenade – both players have an unlimited supply of grenades
- Bugei Scrolls cannot be altered during the battle
- Chi Arts attacks cannot be used
- Break the boxes that appear within the stage to collect items. Items will be used automatically when they are collected
- Bugei Exhibition battles cannot be paused

KENPU EXCHANGE

NOTE: Kenpu traded away in Kenpu Exchange Mode will be erased from the selected save game data (if you possess more than one of the same Kenpu, however, only the number traded will be erased).

SETTING UP A KENPU EXCHANGE

1) Create an Exchange Room

Select "Kenpu Exchange" from the Ad Hoc Mode Menu to proceed to the Mode Select Screen. A room must be created in the same way as for Bugei Exhibition Mode, as described earlier in this manual: the host creates a room, and chooses to accept or reject a request from the other player to join the room.

2) Choose Kenpu to Trade

Both players should select all the Kenpu they wish to trade and then select "OK".

3) Trade Kenpu

Once each player has selected "OK" the exchange will take place, both players saved data will be overwritten to reflect the trade.

DOWNLOADABLE CONTENT

KEY OF HEAVEN™ has been specifically designed to support Downloadable Content, making it possible to connect the PSP™ system to the Internet via USB connection to a PC in order to download new game content directly to Memory Stick Duo™. Please refer to the PSP™ system Instruction Manual for further details on connecting to the Internet. Once a network connection has been created, visit yourpsp.com/keyofheaven to begin downloading new content such as exclusive rare Kenpu.

USING A PC TO DOWNLOAD NEW CONTENT

Insert a Memory Stick Duo™ reader into your PC or connect your PSP™ system to your PC via a USB cable.

Visit yourpsp.com/keyofheaven and locate the KEY OF HEAVEN™ Downloadable Content area. After logging in you can download the data to the Memory Stick Duo™, the data will then automatically become available for use the next time KEY OF HEAVEN™ is restarted with the same Memory Stick Duo™ inserted.

FRANÇAIS

Au cœur d'un monde baigné de vastes océans se trouve un continent exotique du nom d'Ouka. Cette terre se compose de cinq régions : Seiryu à l'est, Genbu au nord, Byakko à l'ouest, Suzaku au sud et Kirin au centre. Depuis des temps immémoriaux, ces régions sont dirigées par des clans guerriers, chacun possédant ses propres coutumes, son tempérament et son style de combat. Chaque clan, mené par un seigneur, est le gardien d'une des cinq Portes. C'est de ces Portes que le Chi émane et maintient cette harmonie si fragile.

Il y a trois cents ans, la Guerre Seima-Ouka, qui prit ensuite le nom de Grande Guerre, faucha des milliers de vies. L'armée de Seima, un monstre effroyable et colossal à sa tête, déferla sur Ouka. Après des années de chaos et de combats acharnés, les soldats de Seima furent enfin repoussés lorsque les clans d'Ouka réussirent à emprisonner l'énorme monstre dans les entrailles mêmes du continent. Tous pensaient que cette paix allait enfin durer…

Shinbu est un jeune homme habitant un petit village de Seiryu. Orphelin depuis son plus jeune âge, il a été élevé par son père adoptif, Seidatsu. Ancien disciple du clan Seiryu, Shinbu a été renvoyé pour avoir enfreint les lois du clan et lu leur Monument ancien. Il n'a pas oublié son apprentissage pour autant, et aujourd'hui encore, il s'évertue à perfectionner son maniement de l'épée. Shinbu gagne sa vie en fournissant une escorte aux voyageurs et mène une vie plutôt heureuse. Lorsque Sui Lin, un disciple de Seiryu, lui annonce des événements tragiques, cela bouleverse sa vie et le mène sur un tout autre chemin. Un chemin semé d'embûches, sur lequel se joue l'avenir de tout le continent d'Ouka. Mais cela, personne ne s'en doute encore…

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder vos paramètres de jeu et vos parties, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ de votre système PSP™. Les données sauvegardées peuvent ensuite être chargées depuis le Memory Stick Duo™ ou de tout Memory Stick Duo™ contenant une sauvegarde. Assurez-vous de disposer d'assez d'espace libre sur votre Memory Stick Duo™ avant de commencer à jouer.

L'espace libre minimal requis pour sauvegarder les données de KEY OF HEAVEN™ varie en fonction de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré. Vous trouverez ci-après la liste des espaces libres minimaux requis selon la capacité des Memory Stick Duo™ officiels :

32MB – 128MB = 416Ko

256MB – 2GB = 480Ko

PARAMETRES WIRELESS (WLAN)

Les logiciels qui prennent en charge la fonction Wireless (WLAN) vous permettent de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données ou de vous mesurer à d'autres joueurs via une connexion à un réseau local Wireless (WLAN).

MODE AD HOC

Le Mode ad hoc désigne un mode de fonctionnement du Wireless (WLAN) qui permet à plusieurs systèmes PSP™ de communiquer directement entre eux.

PARTAGE DU JEU

Certains logiciels utilisent les fonctionnalités de Partage du jeu: le Partage du jeu permet à plusieurs utilisateurs de participer à un même jeu même si un seul d'entre eux dispose effectivement du jeu PSP™ Game sur son système PSP™.

MODE INFRASTRUCTURE

Le Mode infrastructure désigne un mode de fonctionnement Wireless (WLAN) permettant au système PSP™ de se connecter à un réseau via un point d'accès WLAN (un périphérique utilisé pour se connecter à un réseau sans fil (WLAN). Pour accéder aux fonctionnalités du Mode infrastructure, plusieurs conditions doivent être réunies : avoir souscrit un abonnement à un fournisseur d'accès Internet, disposer d'un périphérique réseau (comme un routeur ADSL sans fil), d'un point d'accès WLAN et d'un PC. Pour de plus amples informations ou explications concernant le démarrage, veuillez vous reporter au mode d'emploi de votre système PSP™.

LES CLANS D'OUKA

Le clan Seiryu

Menés par le seigneur Kobo, les Seiryu contrôlent tout le territoire occidental. Leur terre, généreuse et fertile, se compose principalement de montagnes et de forêts de bambous. C'est ici que l'histoire commence, non loin de la maison de Shinbu. Leur style de combat privilégie les attaques tranchantes. Ils maîtrisent la Foudre des Arts Chi.

Le clan Genbu

Menés par le seigneur Genmei, les Genbu sont établis dans les terres septentrionales d'Ouka. Leur cité lacustre, lieu de villégiature réputé sur tout le continent, est bâtie sur un ensemble d'embarcations reliées entre elles. Leur style de combat privilégie les attaques perforantes. Ils maîtrisent l'Eau des Arts Chi.

Le clan Byakko

Menés par le seigneur Jok Xiu, les Byakko ont élu domicile dans la région occidentale d'Ouka. De tous les clans, c'est celui qui réunit le plus grand nombre de disciples et la plus grande puissance militaire. La capitale des Byakko porte encore les cicatrices de la Grande Guerre. Leur style de combat privilégie les attaques contondantes. Ils maîtrisent l'Acide et le Métal des Arts Chi.

Le clan Kirin

Menés par le seigneur Gikyo, les Kirin occupent le cœur même d'Ouka. Leur capitale a été détruite pendant la Grande Guerre. Leur style de combat mêle les attaques de Chi et les épées. Ils maîtrisent la Terre des Arts Chi.

Le clan Suzaku

Menés par le seigneur Xiuk Yu, les Suzaku dominent la région méridionale d'Ouka. C'est le seul clan exclusivement composé de femmes : les hommes ont l'interdiction de devenir disciples. La capitale des Suzaku est fort connue pour son animation et sa beauté. Leur style de combat présente un caractère artistique prononcé. Elles maîtrisent le Feu des Arts Chi.

TOUCHES DIRECTIONNELLES - MOUVEMENT

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. désignent, sauf mention contraire, les directions des touches directionnelles et du pad analogique.

COMMANDES

COMMANDES SIMPLES

COMMANDES DE COMBAT

↑/↓/←/→	Se déplacer
Touche ×	Recourir aux Arts Hiken
Touche ○	Attaquer
Touche ○ (maintenir enfoncée)	Se défendre
Touche △	Utiliser l'objet sélectionné
Touche □	Recourir aux Arts Chi
Touche □ (maintenir enfoncée)	Charger les Arts Chi
Touche L	Sélectionner un objet
Touche R	Sélectionner un parchemin Bugei
Touche START	Afficher le menu Pause

NAVIGATION DANS LES MENUS

Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour mettre en surbrillance une option, puis sur la touche ✕ pour confirmer. Pour retourner à l'écran du menu précédent, appuyez sur la touche ○. Vous pourrez avoir d'autres possibilités dans certains menus : les icônes et leurs explications s'afficheront à l'écran le moment venu.

COMMENCER UNE PARTIE

SELECTIONNER LA LANGUE

Appuyez sur ← ou → pour sélectionner la langue dans laquelle les menus, les dialogues et autres textes à l'écran s'affichent. Faites votre choix parmi ces langues : English, Français, Deutsch, Italiano, ou Español, puis appuyez sur la touche ✕ pour confirmer. Vous pouvez également choisir la langue des personnages du jeu (anglais ou japonais).

Une fois que vous avez correctement réglé vos options linguistiques, une brève cinématique d'introduction s'affiche, pour céder la place à l'écran de titre. Appuyez alors sur la touche START pour accéder au menu principal.

MENU PRINCIPAL

Faites votre choix parmi les options suivantes :

Nouvelle partie	Commencez une nouvelle aventure.
Continuer	Reprenez une partie précédemment sauvegardée sur le Memory Stick Duo™.
Se connecter	Jouez une partie à deux ou échangez des objets via le Mode ad hoc. Pour en savoir plus, reportez-vous à la rubrique “Mode ad hoc” plus loin dans ce manuel.

JOUER

ECRAN DE JEU

1. Fenêtre de sélection des objets
Cette fenêtre affiche l'objet sélectionné. Appuyez sur la touche △ pour utiliser cet objet ou appuyez sur la touche L plusieurs fois pour parcourir la liste des objets disponibles et en choisir un autre.

2. Fenêtre de sélection de parchemin Bugei
Cette fenêtre affiche le parchemin Bugei sélectionné. Tant qu'il est sélectionné, c'est ce parchemin qui sera utilisé dès qu'un combat s'engagera. Appuyez sur la touche R plusieurs fois pour parcourir la liste de parchemins Bugei disponibles.

3. Barre de vie de l'adversaire
Indique l'énergie qu'il reste à votre adversaire.

4. Jauge des Arts Chi
Cette jauge indique la quantité d'énergie Chi chargée et prête à être utilisée lors des combats. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Arts Chi" de ce manuel.

5. Barre de vie
Cette barre affiche le nombre de points de vie (PV) dont Shinbu dispose. Lorsque Shinbu n'a plus un seul PV, l'aventure est terminée.

6. Carte
Cette fenêtre affiche la carte des alentours. La position de Shinbu et sa direction sont indiquées par la flèche rouge.

EXPLORATION GENERALE

MOUVEMENT

Appuyez sur ↑, ↓, ← et → pour diriger Shinbu. Certaines zones, comme les eaux profondes ou les pentes raides, sont inaccessibles. Lorsque vous explorez, jetez un œil à la carte afin de vous assurer que vous n'avez laissé aucune zone inexplorée.

PARLER AUX PERSONNAGES

Pour parler à un personnage, approchez-vous de lui afin qu'une petite bulle de dialogue s'affiche au-dessus de sa tête. Appuyez sur la touche ✕ pour entamer la conversation. Certains personnages sont plus bavards que d'autres. N'hésitez pas à insister plusieurs fois pour obtenir toutes les informations.

EXAMINER

Pour lire une indication, ouvrir un coffre ou bien examiner un objet, approchez-vous de l'objet et appuyez sur la touche ✕.

BRISER DES OBJETS

Lors de vos pérégrinations, vous trouverez divers objet à briser comme des caisses, des tonneaux et des bouteilles qui peuvent contenir des objets utiles, et même des taichi (monnaie d'Ouka). Pour briser un objet et révéler ce qu'il contient, tenez-vous près de l'objet et appuyez sur la touche ○.

COMMERCES

Vous trouverez divers commerces dans la plupart des villes : du forgeron, qui propose des améliorations d'armes, aux auberges, où les aventuriers surmenés peuvent récupérer. Explorez méticuleusement chaque ville où vous passez afin d'en découvrir tous les objets et bénéfices possibles.

COMBAT

Lorsque qu'il rencontre des adversaires hostiles, Shinbu dégaine automatiquement son épée et le combat peut commencer. Les compagnons de Shinbu attaquent indépendamment et ne peuvent être accidentellement blessés par les attaques de Shinbu. Un fois vaincus, les adversaires peuvent laisser apparaître des objets : marchez dessus pour vous en emparer. Le combat prend fin et Shinbu peut rengainer son épée lorsqu'il a triomphé de tous ses adversaires. Mais si Shinbu perd tous ses PV, la partie est terminée.

Attaquer – touche ○
Appuyez plusieurs fois sur la touche ○ pour attaquer. L'ordre, le style et la puissance des techniques utilisées correspondent au parchemin Bugei sélectionné.

Se défendre – touche ○ (maintenir enfoncée)
Appuyez sur la touche ○ et maintenez-la enfoncée lors d'une attaque adverse pour parer ou esquiver le coup.

Arts Chi – touche □
Appuyez sur la touche □ et maintenez-la enfoncée pour charger la jauge des Arts Chi. Lorsque cette jauge est pleine, appuyez sur la touche □ pour exécuter l'Art Chi sélectionné. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Arts Chi" plus loin dans ce manuel.

Arts Hiken – touche ×
Au cours de son aventure, Shinbu apprend à faire des attaques à distance en lançant son épée aux adversaires à l'aide des Arts Hiken. Appuyez sur la touche × pour lancer votre épée sur l'adversaire. Si l'épée le touche, l'adversaire est empalé. Appuyez de nouveau sur la touche × et l'épée revient dans les mains de Shinbu, blessant tous les adversaires qui se trouvent sur son passage. L'épée revient automatiquement à Shinbu lorsqu'elle n'a pas touché d'adversaire. Shinbu ne peut pas attaquer les autres adversaires tant que l'épée ne lui est pas revenue, mais il peut se déplacer et utiliser des objets.

EPEE GINMEI
L'épée Ginmei ou Epée de la Nouvelle Lune appartenait autrefois au père de Shinbu. C'est une arme légendaire et puissante dotée d'une lame d'un noir de jais. L'aventurier qui manie l'épée Ginmei est capable de maîtriser le pouvoir du Chi, ce qui fait de lui un adversaire encore plus redoutable.

ALTERATIONS D'ETAT
Les attaques de certains adversaires peuvent affecter Shinbu de diverses façons. Ces altérations d'état amoindrissent ses performances au combat. Certaines sont temporaires, tandis que d'autres peuvent être soignées : vous pouvez acheter des objets pour combattre leurs effets.

Paralysie
Shinbu est immobilisé pendant plusieurs secondes.

Poison
Le niveau de PV de Shinbu diminue lentement. Vous pouvez soigner le poison à l'aide d'un objet approprié.

Maladie
La vitesse de déplacement de Shinbu est sensiblement réduite sur une courte période.

Malédiction
La Technique de Shinbu et ses attributs Corps et Esprit sont aléatoirement réduits de 10 à 50 points. Vous pouvez soigner une malédiction à l'aide d'un objet approprié ou en rendant visite à un exorciste.

PARCHEMINS BUGEI

Les kenpu sont des tuiles sur lesquelles sont gravées des formes d'attaque spécifiques, comme des attaques à l'épée ou des coups de pied. Une fois que Shinbu a obtenu un kenpu, il peut effectuer l'attaque correspondante.

Vous ne pouvez utiliser les kenpu seuls, il faut les combiner à l'aide des parchemins Bugei. Chaque case figurant dans un parchemin Bugei peut contenir un kenpu. C'est en remplissant ces cases que vous pouvez former une attaque combo.

Pendant un combat, Shinbu utilise les attaques du parchemin Bugei sélectionné. Il effectue ainsi les kenpu selon l'ordre dans lequel ils sont disposés sur le parchemin. Un parchemin Bugei comportant quatre kenpu forme un combo de quatre coups. Lorsque ce parchemin Bugei est sélectionné pendant le combat, chaque pression sur la touche ○ permet à Shinbu de réaliser l'un des quatre coups.

Au cours de ses aventures, Shinbu obtiendra de nouveaux kenpu et parchemins Bugei, élargissant ainsi son registre offensif et lui permettant de déchaîner des combos littéralement mortels. Vous ne pouvez obtenir qu'un parchemin Bugei de chaque type mais vous pouvez avoir plusieurs kenpu du même type, vous permettant ainsi d'assigner le même kenpu d'attaque à différents parchemins Bugei.

ANNULER UN COMBO

Vous pouvez interrompre un combo en cours d'exécution en appuyant moins de fois sur la touche a qu'il ne le faut pour exécuter l'attaque. En annulant un combo, vous pouvez éviter à Shinbu de devenir vulnérable aux attaques adverses, surtout durant les combos longs et puissants.

CHANGER DE DIRECTION

Pour changer de direction pendant un combo, appuyez sur ⬆, ⬇, ⬅ ou ➡ pour indiquer la direction voulue. Ainsi, vous pouvez exécuter l'attaque combo sur plusieurs adversaires.

CHANGER LE PARCHEMIN BUGEI ACTIF

Vous pouvez acquérir jusqu'à six parchemins Bugei dans la section "Parchemins Bugei" du menu Pause. Le parchemin Bugei actif est forcément l'un de ces six parchemins. Il s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran. Pour parcourir la liste des parchemins Bugei en votre possession, appuyez sur la touche R. Vous pouvez changer le parchemin Bugei actif à tout moment, même lorsqu'un combo est en cours d'exécution.

PARAMETRER LES PARCHEMINS BUGEI

Pour régler les paramètres des parchemins Bugei, appuyez sur la touche START afin d'accéder au menu Pause. Sélectionnez ensuite "Parchemins Bugei".

MENU PARCHEMINS BUGEI

1. Fenêtre des kenpu
Cette fenêtre affiche tous les kenpu en la possession de Shinbu. Appuyez sur ⬆ et ⬇ pour faire défiler la liste des kenpu, et sur ⬅ et ➡ pour parcourir la liste page par page. Lorsqu'un kenpu est en surbrillance, "TOUS" affiche le nombre de kenpu identiques à celui sélectionné dont Shinbu dispose. "RESTANTS" affiche combien de tuiles de ce type ne sont pas en cours d'utilisation sur un parchemin Bugei. Appuyez sur la touche ✕ pour sélectionner un kenpu. Tous les parchemins Bugei pouvant utiliser ce kenpu s'afficheront alors dans la fenêtre des parchemins Bugei.

2. Fenêtre des parchemins Bugei
Cette fenêtre affiche tous les parchemins Bugei en la possession de Shinbu. Les cases situées sous le parchemin Bugei correspondent au nombre de kenpu que le parchemin peut contenir. La couleur de chaque case indique son statut :

Blanc	Un kenpu est correctement assigné à cette case.
Vert	Aucun kenpu n'est assigné à cette case, mais un kenpu compatible est disponible.
Rouge	Vous possédez un kenpu compatible, mais il est assigné à un autre parchemin Bugei.
Noir	Vous ne possédez pas de kenpu compatible avec cette case.

3. Fenêtre d'enchaînement du parchemin Bugei Cette fenêtre affiche les kenpu composant le parchemin Bugei sélectionné.

4. Shinbu
Si la fenêtre des kenpu ou la fenêtre d'enchaînement du parchemin Bugei est active, Shinbu fait une démonstration des kenpu sélectionnés. Si la fenêtre des parchemins Bugei est active, Shinbu effectuera les attaques correspondantes.

Pour naviguer entre la fenêtre des parchemins Bugei et la fenêtre des kenpu, appuyez sur la touche L ou R.

TYPES DE PARCHEMINS BUGEI
Il existe deux grands types de parchemins Bugei : les parchemins de clan et les parchemins de style libre. Vous en recevrez certains au cours de l'histoire et vous pourrez en découvrir d'autres en fouillant des coffres au trésor et en parlant aux personnages.

Il vous faut disposer de certaines combinaisons de kenpu pour pouvoir utiliser les parchemins de clan. Les parchemins de style libre sont plus rares mais vous pouvez y assigner n'importe quel kenpu et ainsi créer des combos personnalisés.

CONFIGURATION DES PARCHEMINS DE CLAN

Chacun des cinq clans d'Ouka possède son propre style de combat traditionnel, composé d'attaques combo transmises de maîtres en apprentis depuis des siècles. Le menu des parchemins de clan décrit ces combos qui tirent leur puissance de l'élément Chi du clan et de ses forces et faiblesses respectives.

Les parchemins de clan correspondent à des combos spécifiques, sans cesse affinés de génération en génération. C'est pourquoi vous ne pouvez y ajouter les kenpu que dans l'ordre indiqué.

Ainsi, le parchemin Bugei "Seiryu 4e dan" comprend des kenpu dans l'ordre suivant :

Forme Seiryu 1 → Forme Seiryu 2 → Forme Seiryu 3 → Forme Seiryu 6

Cet ordre est indiqué dans la fenêtre d'enchaînement du parchemin Bugei actif à l'aide de quatre tuiles marquées du symbole bleu du clan Seiryu suivi des chiffres 1, 2, 3 et 6.

Pour assigner un kenpu à un parchemin de clan, sélectionnez le parchemin dans la fenêtre des parchemins Bugei et appuyez sur la touche ✕. Si l'une des cases du parchemin est verte, sélectionnez cette case et appuyez sur la touche ✕ pour y assigner le kenpu correspondant. Si l'une des cases est rouge, cela signifie que vous devez récupérer le kenpu correspondant sur un autre parchemin Bugei avant de pouvoir le réassigner.

PARCHEMINS DE CLAN INCOMPLETS

Vous pouvez utiliser des parchemins de clan incomplets au cours du combat, mais seuls les kenpu correctement assignés et dans le bon ordre seront exécutés.

Par exemple, si dans un parchemin les trois premières cases sont associées à un kenpu, mais que la quatrième est vide, seuls les trois premiers kenpu seront exécutés. Si la première, la deuxième et la quatrième case sont remplies, mais que la troisième case est vide, seuls les deux premiers kenpu seront exécutés. Si la deuxième, la troisième et la quatrième case sont remplies, mais que la première ne l'est pas, aucun kenpu ne sera exécuté : le parchemin est inutilisable au combat.

CONFIGURATION DES PARCHEMINS DE STYLE LIBRE

Vous pouvez assigner aux parchemins de style libre tous les kenpu que vous souhaitez, dans l'ordre de votre choix, créant ainsi de puissants combos personnalisés. Pour associer un kenpu à un parchemin de style libre, sélectionnez le parchemin dans la fenêtre des parchemins Bugei puis sélectionnez une case libre de ce parchemin et choisissez votre kenpu dans la fenêtre des kenpu.

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à dix combinaisons de kenpu sur le Memory Stick Duo™. Sélectionnez le parchemin Bugei contenant l'enchaînement à sauvegarder dans la fenêtre des parchemins Bugei et appuyez sur la touche □. Choisissez "Sauvegarder config." , puis sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder votre combinaison. Pour charger une combinaison de kenpu, sélectionnez le parchemin Bugei vers lequel vous souhaitez charger l'enchaînement. Appuyez sur la touche □ et choisissez "Charger config.". Enfin, sélectionnez l'enchaînement que vous souhaitez.

LIBERER DES KENPU

Vous ne pouvez attribuer un kenpu à un parchemin Bugei que s'il est valide et disponible, non utilisé dans un autre parchemin. Pour libérer un kenpu d'un parchemin Bugei afin de l'attribuer à un autre parchemin, sélectionnez le parchemin dans la fenêtre des parchemins Bugei, sélectionnez la case contenant le kenpu que vous souhaitez libérer et appuyez sur la touche ×.

ACTIVER LES PARCHEMINS BUGEI

Une fois que vous avez configuré les parchemins Bugei comme vous le souhaitez, il vous faut les porter pour pouvoir les utiliser au combat. Appuyez sur la touche △ dans le menu "Parchemins Bugei" pour afficher les six emplacements réservés aux parchemins Bugei. Afin de mettre un parchemin dans un emplacement libre, sélectionnez l'emplacement et appuyez sur la touche ×, puis choisissez le parchemin Bugei voulu. Pour retirer un parchemin Bugei, sélectionnez son emplacement et appuyez deux fois sur la touche ×.

Une fois activés, vous pouvez utiliser les parchemins Bugei au combat. Comme mentionné plus haut, lors de vos explorations ou combats, vous pouvez appuyer sur la touche R pour faire défiler les parchemins Bugei activés.

ARTS CHI

Les Arts Chi sont des attaques spéciales qui recourent à l'énergie du "Chi" émise par les cinq Portes d'Ouka. Chaque clan dispose de ses propres Arts Chi associés à différentes forces élémentaires. Chaque élément est plus fort que certains éléments et plus faibles que d'autres.

Avant de pouvoir exécuter des attaques d'Arts Chi, Shinbu doit avoir reçu l'épée Ginmei. Une simple épée achetée chez un forgeron ne fera pas l'affaire.

Ce n'est qu'en trouvant et lisant les Monuments anciens des clans que vous pouvez apprendre les Arts Chi de chaque clan. Lorsque l'aventure débute, Shinbu connaît déjà les Arts Chi de son propre clan, les Seiryu.

ASSIGNER LES ARTS CHI

Sélectionnez "Réglages Arts Chi" dans le menu Pause. Sélectionnez les Arts Chi du clan que vous souhaitez et appuyez sur la touche ✕ pour activer un Art Chi. Ce dernier affectera la manière dont Shinbu se défendra contre des adversaires d'alignements Chi différents. Pour en savoir plus sur les caractéristiques de chaque élément Chi, consultez la rubrique "Cycle du Chi" plus loin dans ce manuel.

RECOURIR AUX ARTS CHI PENDANT LE COMBAT

Maintenez la touche □ enfoncée pour charger la jauge de Chi, puis appuyez de nouveau sur la touche □ pour exécuter une attaque d'Arts Chi. Si l'alignement de l'Art Chi sélectionné est de niveau deux ou trois, votre jauge de Chi est encore plus grande et vous pouvez ainsi asséner des attaques plus puissantes.

COMBINER LES ARTS CHI ET LES ARTS HIKEN

Si vous exécutez une attaque d'Arts Chi lorsque votre adversaire est empalé sur l'épée de Shinbu à la suite d'une attaque d'Arts Hiken, l'attaque d'Arts Chi ne touchera que l'adversaire empalé. En lançant une attaque d'Arts Chi sur un adversaire déjà empalé, vous lui causez des dégâts encore plus importants qu'avec une simple attaque d'Arts Chi.

AMELIORER LES ARTS CHI

Augmentez votre expérience en portant des attaques d'Arts Chi. Ainsi chacun des niveaux des Arts Chi augmentera, jusqu'à un maximum de trois. La puissance et la portée des attaques d'Arts Chi augmentent en même temps que leur niveau.

CYCLE DU CHI

Le cycle du Chi ci-dessus décrit les rapports liant les divers éléments. Ces rapports affectent l'efficacité des kenpu et des attaques d'Arts Chi ainsi que la puissance des combinaisons de kenpu.

Un élément est complémentaire de celui qui le suit dans le cycle du Chi. Les éléments antagonistes sont indiqués par les flèches rouges : l'élément situé à la base de la flèche rouge est toujours le plus puissant des deux éléments liés.

Le tableau suivant résume les alignements Chi et les symboles de chaque clan ainsi que les divers éléments antagonistes :

Clan	Symbole	Elément	Puissant contre…	Faible contre…
Seiryu		Bois	Terre	Métal
Suzaku		Feu	Métal	Eau
Kirin		Terre	Eau	Bois
Byakko		Métal	Bois	Feu
Genbu		Eau	Feu	Terre

UTILISER DES ELEMENTS ANTAGONISTES AU COMBAT

L'alignement Chi de votre adversaire influence ses capacités offensives et défensives. Un adversaire recourant aux Arts Chi de la Terre subira de plus grands dégâts lors d'attaques de kenpu et d'Arts Chi du clan Seiryu. Cependant, les kenpu et Arts Chi du Bois du clan Seiryu causeront moins de dégâts que d'habitude sur des adversaires qui ont l'alignement Métal du clan Byakko.

Une fois que vous avez réuni un bon nombre de parchemins Bugei et de kenpu, essayez d'ajuster vos attaques à l'alignement Chi de vos adversaires. Vous serez d'autant plus efficace au combat. De plus, une fois que vous aurez maîtrisé les Arts Chi des différents clans, vous constaterez qu'en choisissant un Art Chi puissant contre l'alignement Chi de votre adversaire, vous réduisez la quantité de dégâts qu'il peut vous infliger.

UTILISER DES ELEMENTS COMPLEMENTAIRES AU COMBAT

Dès que vous possédez un parchemin de style libre, vous pouvez utiliser votre connaissance du cycle du Chi pour créer des attaques particulièrement dévastatrices.

CYCLES DU CHI

Les suites de kenpu comportant une série d'éléments complémentaires forment des attaques bien plus puissantes. Ces séries doivent suivre le cycle du Chi, élément par élément. Les longues séries qui suivent un cycle entier et en commencent un second sont encore plus destructrices.

Exemples de cycle :

Bois → Feu → Terre → Métal ✓
Ces kenpu sont fidèles au cycle du Chi. L'attaque en résultant sera puissante.

Bois → Feu → Terre → Métal → Eau → Bois → Feu ✓
Cette suite de kenpu correspond à un cycle entier et en entame un second. L'attaque en résultant sera extrêmement puissante.

Bois → Bois → Feu → Feu → Terre → Terre ✗
Cette suite ne respecte pas le cycle du Chi car plusieurs kenpu du même élément sont utilisés.

Bois → Eau → Métal → Terre → Feu ✗
Ces kenpu suivent le cycle du Chi mais dans le mauvais sens, ce qui signifie que les éléments ne sont pas complémentaires.

RENFORCER DES ELEMENTS
Vous pouvez aussi utiliser des éléments complémentaires pour "renforcer" des attaques. Si dans un parchemin Bugei vous associez plusieurs kenpu du même élément et que vous les faites suivre d'un kenpu d'élément complémentaire, l'attaque finale sera "renforcée" par les éléments précédents et en sera plus puissante.

Exemples de renforcement :

Bois → Bois → Feu ✓
Cette attaque de Feu sera plus puissante que d'habitude.

Terre → Terre → Terre → Terre → Terre → Métal ✓
Cette attaque de Métal sera incroyablement puissante.

Bois → Bois → Métal ✗
Cette suite ne respecte pas le cycle du Chi. Ces attaques ne causeront pas plus de dégâts que d'habitude.

MENU PAUSE

STATUT

Cet écran affiche le statut de Shinbu. Appuyez sur ⬅ et ➡ pour changer de page.

Niveau	Niveau actuel de Shinbu. Son niveau augmente lorsqu'il acquiert suffisamment d'expérience en battant ses adversaires. Lorsque le niveau de Shinbu augmente, ses PV maximum et d'autres attributs augmentent aussi. L'expérience requise pour atteindre le niveau suivant est indiquée à droite du niveau actuel.
PV	Niveau de santé actuel et maximal de Shinbu.
Esprit	Niveau actuel de l'attribut "Esprit" de Shinbu. Ce niveau détermine la puissance de ses Arts Chi.
Technique	Niveau actuel de l'attribut "Technique" de Shinbu. Ce niveau détermine la puissance de ses attaques physiques.
Corps	Niveau actuel de l'attribut "Corps" de Shinbu. Ce niveau illustre ses capacités défensives et sa résistance générale.
Arts Chi	Niveau d'expérience dans chacun des cinq Arts Chi. Pour augmenter ces niveaux d'Arts Chi, il vous faut gagner de l'expérience en combattant.
Statut	Altérations d'état que Shinbu subit actuellement.
Maîtrise Bugei	Différentes compétences de combat que Shinbu a apprises au cours de son aventure.
Taichi	Quantité de taichi, la monnaie d'Ouka, possédés par Shinbu.

Orbes d'acier	Nombre d'orbes d'acier actuellement possédés par Shinbu. Les orbes d'acier servent aux forgerons et permettent d'améliorer les épées.
Ennemis vaincus	Nombre total d'adversaires vaincus.
Kenpu	Pourcentage du nombre total de kenpu ramassés (à l'exclusion des kenpu téléchargés).
Temps de jeu	Durée de la session de jeu en cours.
Temps de jeu total	Durée totale passée sur l'aventure en cours.

PARCHEMINS BUGEI

Configurez et équipez les parchemins Bugei. Visualisez les kenpu ramassés. Pour en savoir plus, lisez la partie "Parchemins Bugei" plus haut dans ce manuel.

REGLAGES ARTS CHI

Visualisez votre niveau actuel d'Arts Chi et choisissez l'Art Chi que vous utiliserez au combat. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Arts Chi" plus haut dans ce manuel.

CARNET DE SHINBU

Consultez les objectifs en cours. Tous les objectifs actifs s'affichent en blanc, tandis que les objectifs déjà atteints s'affichent en gris.

CARTE DU MONDE

Consultez la carte du monde d'Ouka et situez la position de Shinbu ainsi que l'emplacement des objectifs.

EQUIPER

Pour vous équiper d'un objet, sélectionnez un emplacement vide et appuyez sur la touche ✕. Choisissez l'objet dans la Liste d'objets et appuyez une nouvelle fois sur la touche ✕. Pour retirer un objet occupant l'un des six emplacements, sélectionnez l'objet et appuyez deux fois sur la touche ✕.

Outre les six emplacements réservés aux objets, Shinbu peut équiper deux accessoires de combat, ainsi qu'une épée. Vous pouvez changer d'épée si vous en avez plusieurs, mais il est impossible de retirer une épée : à présent le monde d'Ouka regorge de dangers et il serait inconcevable de laisser Shinbu désarmé et vulnérable.

OBJETS

Visualisez tous les objets en la possession de Shinbu. Vous pouvez utiliser les potions et autres objets bénéfiques à l'aide du menu Objets. Sélectionnez un objet et appuyez deux fois sur la touche ✕, puis sélectionnez "Utiliser" pour consommer ou appliquer l'objet. A l'inverse, sélectionnez "Jeter" pour vous débarrasser de l'objet, ou "Terminer" pour poursuivre sans utiliser ni jeter l'objet.

Vous pouvez déplacer les objets au sein de la Liste d'objets : sélectionnez un objet et appuyez sur la touche ✕, puis choisissez un autre emplacement et appuyez de nouveau sur la touche ✕. En déplaçant un objet vers un autre objet du même type, les deux objets s'ajoutent et vous gagnez de l'espace. Vous pouvez ainsi combiner jusqu'à dix objets du même type.

Pour vous équiper d'un objet depuis le menu Objets, appuyez sur la touche △. Vous accédez alors à la fenêtre Equiper. Vous pouvez y assigner des objets à des emplacements de la même manière que dans le menu Equiper. Pour en savoir plus, consultez la rubrique précédente de ce manuel.

SYSTEME

Sauvegarder	Sauvegardez la partie en cours sur le Memory Stick Duo™.
Charger	Chargez une partie précédemment sauvegardée sur le Memory Stick Duo™.
Nom de sauvegarde	Nommez votre sauvegarde. Ce nom vous permet de vous identifier lorsque vous rejoignez d'autres joueurs de KEY OF HEAVEN™ via le Mode ad hoc.

Config	Réglez les différents paramètres de jeu, comme la vitesse d'affichage des messages de jeu.
Terminer partie	Quittez la partie et retournez au menu principal.

MODE AD HOC

En Mode ad hoc, la fonctionnalité Wireless (WLAN) met en relation les systèmes PSP™ de deux joueurs de KEY OF HEAVEN™ et leur permet ainsi de communiquer directement entre eux. Une fois la connexion Wireless (WLAN) établie, les joueurs peuvent s'affronter et comparer la puissance de leurs parchemins Bugei, ou bien échanger des kenpu pour compléter leur collection.

Avant de lancer une partie en Mode ad hoc, assurez-vous que les deux joueurs ont configuré leurs systèmes PSP™ comme suit :

1. Les deux joueurs doivent disposer de données sauvegardées.
Les deux joueurs doivent insérer un Memory Stick Duo™ contenant des données de KEY OF HEAVEN™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ de leur système PSP™.

2. Choisissez les mêmes paramètres de Mode ad hoc.
Dans le menu HOME (accueil) de leurs systèmes PSP™, les joueurs doivent sélectionner "Paramètres", puis "Paramètres réseau" et paramétrer le "Mode ad hoc" sur "Automatique". Si le paramètre "Automatique" ne permet pas à tous les joueurs d'établir une connexion, tous les participants devront choisir "Canal 1", "Canal 6" ou "Canal 11" (tous les joueurs doivent utiliser le même paramètre).

3. Activez l'interrupteur WLAN.
Faites glisser l'interrupteur WLAN sur la position ON avant de jouer. L'interrupteur doit rester dans cette position pendant la partie.

4. Ne vous éloignez pas.
Lorsque vous jouez, les deux systèmes PSP™ doivent rester le plus proche possible.

MENU DU MODE AD HOC

Après avoir choisi " Se connecter" dans le menu principal, sélectionnez une sauvegarde de KEY OF HEAVEN™ à utiliser en Mode ad hoc. Vous verrez s'afficher le menu du Mode ad hoc.

Démo Bugei	Utilisez les parchemins Bugei que vous avez obtenus en solo pour vous mesurer à d'autres joueurs en duel.
Echange kenpu	Complétez votre collection de kenpu en faisant des échanges avec un autre joueur.

DEMO BUGEI

Pour lancer une Démo Bugei, procédez comme suit :

1) Désignez l'hôte.

Les deux joueurs doivent décider qui sera l'hôte. C'est l'hôte qui configure la Démo Bugei et qui est le joueur 1J. L'autre joueur est 2J.

2) Choisissez un mode.

Sélectionnez "Démo Bugei" depuis le menu du Mode ad hoc pour accéder à l'écran de sélection du mode. Le nom de la salle et le nom du joueur dépendent du nom utilisé par la sauvegarde. Pour modifier le nom de la partie, il vous faut relancer une partie solo et sélectionner "Système" depuis le menu Pause, puis choisir "Nom de sauvegarde".

1J – Création d'une salle de combat

Sélectionnez "Mode attente" dans l'écran de sélection du mode et attendez que votre adversaire vous rejoigne. Vous pouvez accepter ou refuser de relever le défi lancé par l'adversaire.

2J – Rejoindre une salle de combat

Sélectionnez "Mode recherche" dans l'écran de sélection du mode et appuyez sur la touche ✕ pour choisir une salle dans la liste. Le joueur 1J doit accepter votre requête pour que la partie puisse commencer.

3) Définissez les options des joueurs.

L'hôte doit définir les options suivantes :

Champ de bataille	Choisissez l'endroit où le combat se déroulera.
Durée du combat	Définissez la limite de temps du combat. Une fois cette limite atteinte, c'est le joueur à qui il reste le plus de PV qui l'emporte.

4) Choisissez les paramètres de combat.

Les deux joueurs doivent choisir parmi les options suivantes :

Type défensif	Choisissez un élément Chi. L'alignement Chi choisi vous rendra plus vulnérable à certaines attaques, et moins sensible à d'autres.
Parchemin Bugei	Sélectionnez le parchemin Bugei à utiliser au combat. Vous pouvez définir l'ordre des kenpu de votre parchemin Bugei avant que le combat ne commence. Vous ne pouvez utiliser que les parchemins Bugei et les kenpu obtenus dans la partie sauvegardée.

5) Engagez le combat.

Le combat commencera dès que toutes les options seront configurées. Les deux joueurs incarnent un personnage du même niveau quel que soit le contenu de leurs sauvegardes. Le joueur 1J est bleu et le joueur 2J est rouge.

VARIATIONS DES COMMANDES

Certaines commandes de combat en mode Démo Bugei diffèrent de celles des combats en solo :

- Appuyez sur la touche △ pour lancer une grenade. Les deux joueurs disposent d'un stock illimité de grenades.
- Vous ne pouvez pas modifier les parchemins Bugei en cours de combat.
- Vous ne pouvez pas recourir aux attaques d'Arts Chi.
- Brisez les caisses qui apparaissent sur la carte afin de ramasser des objets. Ils seront ensuite automatiquement utilisés.
- Vous ne pouvez pas interrompre le combat en mode Démo Bugei.

ECHANGE KENPU

REMARQUE : les kenpu échangés en mode Echange kenpu seront effacés de la sauvegarde sélectionnée (si vous possédez plus d'un kenpu d'un certain type, c'est le nombre de kenpu échangés qui sera effacé).

CONFIGURER UN ECHANGE KENPU

1) Créez une salle d'échange.
Sélectionnez "Echange Kenpu" depuis le menu du Mode ad hoc pour accéder à l'écran de sélection du mode. Vous devez créer votre salle de la même manière que pour le mode Démo Bugei décrit plus haut dans ce manuel : l'hôte crée une salle et accepte ou refuse la requête du second joueur qui souhaite rejoindre la salle.

2) Choisissez les kenpu à échanger.
Les deux joueurs doivent choisir tous les kenpu qu'ils souhaitent échanger puis sélectionner "OK".

3) Echangez vos kenpu.
Une fois que les joueurs ont sélectionné "OK" l'échange débute. Les sauvegardes des joueurs seront mises à jour afin de prendre en compte l'échange.

CONTENUS TELECHARGEABLES

KEY OF HEAVEN™ est conçu pour prendre en charge les contenus téléchargeables. Vous pouvez donc connecter votre système PSP™ à Internet via une connexion USB à un PC afin de télécharger de nouveaux contenus de jeu et les enregistrer directement sur votre Memory Stick Duo™. Reportez-vous au mode d'emploi de votre système PSP™ pour en savoir plus sur la connexion à Internet. Une fois votre connexion réseau créée, rendez-vous sur le site yourpsp.com/keyofheaven pour commencer à télécharger de nouveaux contenus, comme des kenpu exclusifs.

UTILISER UN PC POUR TELECHARGER UN NOUVEAU CONTENU

Insérez un lecteur de Memory Stick Duo™ dans votre PC ou connectez votre système PSP™ à votre PC via un câble USB.

Rendez-vous sur yourpsp.com/keyofheaven et accédez à la zone de téléchargement de contenus pour KEY OF HEAVEN™. Sauvegardez tous vos téléchargements dans le dossier de téléchargement de votre Memory Stick Duo™. Vous pourrez alors les utiliser la prochaine fois que vous lancerez KEY OF HEAVEN™ à partir du même Memory Stick Duo™.

ITALIANO

Al centro di un mondo diviso da vasti oceani si trova la terra di Ouka, composta da cinque regioni: Seiryu a est, Genbu a nord, Byakko a ovest, Suzaku a sud e Kirin al centro. Da tempo immemorabile, queste cinque regioni sono governate da un diverso clan, ognuno con le proprie usanze, il proprio carattere e uno stile di combattimento peculiare. Ogni clan è guidato da un Signore e protegge una delle cinque Porte da cui fluisce il Chi, energia che aiuta a mantenere il delicato equilibrio di questo mondo.

Trecento anni fa, la Guerra Seima-Ouka, che sarebbe in seguito stata ricordata come la Grande Guerra, fece strage di migliaia di vite. Il continente di Seima, che sorgeva più a ovest, attaccò Ouka con un'armata guidata da una bestia terribile. Le forze di Seima vennero respinte solo dopo anni di caos e massacri, quando i clan di Ouka riuscirono a imprigionare il mostro nel cuore del continente stesso. Tutti credevano che la pace sarebbe durata a lungo...

Shinbu è un ragazzo che vive in un piccolo villaggio di Seiryu Est. Rimasto orfano in giovane età, è stato allevato dal suo patrigno Seidatsu. Dopo essere diventato discepolo del clan di Seiryu, è stato espulso per averne violato le norme, leggendo le scritte dell'Antico Monumento. Nonostante ciò, non trascura l'allenamento, e cerca continuamente di migliorare la sua abilità con la spada. Shinbu si guadagna da vivere lavorando come guardia del corpo dei viandanti e conduce un'esistenza abbastanza serena. Però, i tragici eventi che gli vengono annunciati da Sui Lin, una discepola di Seiryu, cambieranno la sua vita e lo costringeranno a seguire una nuova strada, molto pericolosa e molto importante per il futuro di Ouka, più di quanto nessuno possa ancora immaginare...

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi di KEY OF HEAVEN™. Prima di iniziare a giocare, assicurati che ci sia spazio libero sufficiente sul Memory Stick Duo™.

La quantità minima di spazio libero richiesta per salvare i dati di KEY OF HEAVEN™ cambia a seconda della capienza del Memory Stick Duo™ inserito. La quantità minima di spazio libero richiesta per Memory Stick Duo™ ufficiali di diversa capienza è riportata qui di seguito:

32MB – 128MB = 416KB
256MB – 2GB = 480KB

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.

MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.

GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.

MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

I CLAN DI OUKA

Il clan di Seiryu Est

È governato dal Signore Kobo e controlla il territorio orientale. La sua terra è ricca e fertile e il paesaggio è caratterizzato da montagne e foreste di bambù. La storia inizia qui, non lontano dalla casa di Shinbu. Il suo stile di combattimento si concentra sugli attacchi di taglio e l'elemento delle sue Arti Chi è il Tuono.

Il clan di Genbu Nord

È governato dal Signore Genmei e controlla il territorio settentrionale di Ouka. La capitale, meta famosa in tutto il continente, domina un grande lago, ed è in realtà costituita da navi collegate fra loro. Il suo stile di combattimento si concentra sugli attacchi di punta e l'elemento delle sue Arti Chi è l'Acqua.

Il clan di Byakko Ovest

È governato dalla Signora Jok Xiu e controlla il territorio occidentale di Ouka. È il clan che vanta il maggior numero di discepoli e la maggiore potenza militare. Nella sua capitale sono conservate delle reliquie della Grande Guerra. Il suo stile di combattimento si concentra sugli attacchi diretti e l'elemento delle sue Arti Chi è l'Acido, che consuma il Metallo.

Il clan di Kirin Centro

È governato dal Signore Gikyo e il suo territorio si trova al centro di Ouka. La sua capitale è stata distrutta durante la Grande Guerra. Il suo stile di combattimento combina attacchi con la spada e il Chi. L'elemento delle sue Arti Chi è la Terra.

Il clan di Suzaku Sud

È governato dalla Signora Xiuk Yu e si trova a sud. È l'unico clan formato esclusivamente da donne: agli uomini non è concesso diventarne discepoli. La capitale Suzaku è famosa per la sua vivacità e la bellezza. Il suo stile di combattimento si concentra su attacchi che sembrano danze e l'elemento delle sue Arti Chi è il Fuoco.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

Nel presente manuale, ↑, ↓, ←, →, eccetera, vengono usati per indicare i tasti direzionali o le direzioni del pad analogico da premere, salvo diversa specificazione.

COMANDI

COMANDI PRINCIPALI

COMANDI DI COMBATTIMENTO

↑/↓/←/→	Muovi
Tasto ✕	Usa le Arti Hiken
Tasto ○	Attacca
Tasto ○ (premuto)	Difenditi
Tasto △	Usa l'oggetto selezionato
Tasto □	Usa un'Arte Chi
Tasto □ (premuto)	Carica l'Arte Chi
Tasto L	Seleziona un oggetto
Tasto R	Seleziona un rotolo Bugei
Tasto START	Richiama il menu di pausa

LE SCHERMATE DEI MENU

Premi i tasti ↑, ↓, ← o → per evidenziare un'opzione dei menu e premi il tasto × per confermarla. Premi il tasto ○ per tornare alla schermata precedente del menu. In alcuni menu potrebbero essere disponibili opzioni aggiuntive. Quando è necessario, verranno visualizzate le icone dei tasti attivi e le relative spiegazioni.

INIZIARE A GIOCARE

SCELTA DELLA LINGUA

Premi i tasti ← o → per scegliere la lingua che verrà usata nei menu, nei dialoghi e negli altri testi su schermo: evidenzia "English", "Français", "Deutsch", "Italiano" o "Español" e premi il tasto × per confermare. Puoi inoltre scegliere di impostare il parlato del gioco in inglese o in giapponese.

Dopo aver impostato le opzioni della lingua, verrà visualizzata una breve introduzione animata, seguita dalla schermata del titolo. Premi il tasto START per accedere al menu principale.

MENU PRINCIPALE

Scegli una delle seguenti opzioni:

Nuova partita	Inizia una nuova avventura
Continua	Riprendi una partita precedentemente salvata su un Memory Stick Duo™
Connetti	Prendi parte a un duello per due giocatori o a uno scambio di oggetti in modalità Ad Hoc. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione "Modalità Ad Hoc", più avanti in questo manuale.

COME GIOCARE
LA SCHERMATA DI GIOCO

1. Finestra di selezione degli oggetti

Mostra l'oggetto attualmente selezionato. Premi il tasto △ per usarlo, o premi ripetutamente il tasto L per scorrere l'elenco degli oggetti equipaggiati e sceglierne un altro.

2. Finestra di selezione dei rotoli Bugei

Mostra il rotolo Bugei attualmente selezionato, che verrà usato durante tutti i combattimenti successivi finché non sarà deselezionato. Premi ripetutamente il tasto R per scorrere l'elenco dei rotoli Bugei equipaggiati.

3. Indicatore di salute del nemico

L'energia vitale rimasta al nemico.

4. Indicatore delle Arti Chi

L'indicatore delle Arti Chi mostra quanta energia Chi è stata caricata per l'uso durante i combattimenti. Per ulteriori infomazioni, consulta la sezione "Arti Chi" di questo manuale.

5. Indicatore di salute

Mostra il numero di Punti Ferita (PF) rimasti a Shinbu. Quando i PF di Shinbu arrivano a zero, l'avventura finisce.

6. Finestra della mappa

Mostra gli immediati dintorni. La posizione e la direzione di Shinbu sono indicate dalla freccia rossa.

ESPLORAZIONE GENERICA

MOVIMENTO

Premi i tasti ↑, ↓, ← e → per muovere Shinbu. Alcune zone dello scenario, come le acque profonde e i pendii più ripidi, non sono percorribili. Durante l'esplorazione, controlla la finestra della mappa per assicurarti di non aver lasciato zone inesplorate.

PARLARE AI PERSONAGGI

Per parlare a un altro personaggio, avvicinati fino a quando non vedrai apparire sopra la sua testa una piccola vignetta, quindi premi il tasto ✕ per iniziare una conversazione. Certi personaggi potrebbero avere più cose da dire di altri, quindi ricordati di parlare più volte con le stesse persone.

ESAMINARE

Per leggere un cartello, aprire un forziere o esaminare un oggetto, avvicinati e premi il tasto ✕.

ROMPERE OGGETTI

Nello scenario troverai diversi oggetti come casse, barili e bottiglie. Potrebbero contenere qualcosa di utile, o anche dei "taichi", la valuta di Ouka. Rompi questi oggetti e scoprine il contenuto, avvicinandoti a essi e premendo il tasto ○.

NEGOZI

In molte città potrai visitare diversi negozi, dalle botteghe dei fabbri capaci di potenziare le tue armi alle taverne in cui gli stanchi viandanti possono trovare ristoro. Esamina attentamente tutte le città che incontrerai nel corso della tua avventura per scoprire quali oggetti e altri vantaggi offrono.

COMBATTIMENTO

Quando incontra nemici ostili, Shinbu estrae automaticamente la spada e ha inizio un combattimento. I suoi compagni attaccheranno in modo indipendente e non potranno essere feriti per errore dai suoi attacchi. A volte, i nemici sconfitti lasceranno cadere a terra degli oggetti, che potrai raccogliere passandoci sopra. Il combattimento terminerà vittoriosamente se tutti i nemici verranno sconfitti, nel qual caso Shinbu riporrà la spada nel fodero. Invece, se i PF di Shinbu scenderanno a zero, la partita avrà fine.

Attacca – Tasto ○
Premi ripetutamente il tasto ○ per attaccare. L'ordine, lo stile e la potenza delle tecniche di attacco usate dipenderanno dal rotolo Bugei attualmente selezionato.

Difenditi – Tasto ○ (premuto)
Premi e tieni premuto il tasto ○ durante l'attacco di un nemico per cercare di parare o di schivare il colpo.

Arti Chi – Tasto □
Premi e tieni premuto il tasto □ per caricare l'indicatore delle Arti Chi. Quando è arrivato al massimo, premi il tasto □ per sferrare l'attacco dell'Arte Chi attualmente selezionata. Per ulteriori informazioni su questi attacchi, consulta la sezione "Arti Chi", più avanti in questo manuale.

Arti Hiken – Tasto ×
Nel corso della sua avventura, Shinbu imparerà a usare attacchi a distanza lanciando la spada contro i nemici grazie alle Arti Hiken. Premi il tasto × per lanciare la spada equipaggiata verso un nemico: se quest'ultimo verrà colpito, la lama lo trafiggerà. Premi nuovamente il tasto × per richiamare la spada nella mano di Shinbu, danneggiando tutti i nemici che colpirà durante il ritorno. La spada tornerà automaticamente in mano a Shinbu se non colpirà alcun nemico. Shinbu non potrà attaccare altri nemici finché la spada non gli sarà tornata in mano, ma sarà comunque in grado di muoversi e di usare oggetti.

LA SPADA GINMEI
La Spada Ginmei, o "Spada della Luna Nuova", apparteneva al padre di Shinbu. È una spada antica e potente, dalla lama nera. Colui che la brandisce è in grado di sfruttare appieno la potenza del Chi, diventando un formidabile combattente.

MODIFICATORI DI STATO
Gli attacchi di alcuni nemici possono provocare in Shinbu delle particolari condizioni fisiche. Questi "modificatori di stato" influenzano le sue prestazioni in combattimento. Alcuni sono temporanei, altri devono essere curati, ed è possibile comprare degli oggetti per annullarne i sintomi.

Paralisi
Shinbu sarà incapace di muoversi a lungo.

Avvelenamento
Il livello di PF di Shinbu diminuirà lentamente. L'avvelenamento può essere curato usando l'oggetto giusto.

Malattia
La velocità di movimento di Shinbu verrà drasticamente ridotta per breve tempo.

Maledizione
L'attributo Mente, Tecnica o Corpo di Shinbu verrà ridotto di un numero casuale di punti compreso fra 10 e 50. Le maledizioni si possono eliminare utilizzando un apposito oggetto, oppure visitando una "Casa di riposo".

ROTOLI BUGEI

Le Kenpu sono delle stecche di bambù su cui sono incise le istruzioni per specifiche forme di attacco, per esempio con la spada o il calcio. Dopo aver raccolto una Kenpu, Shinbu può sferrare l'attacco corrispondente.

Le Kenpu non possono essere usate individualmente: devono essere combinate in sequenza usando i rotoli Bugei. Ogni rotolo Bugei è composto da diverse comici, in ciascuna delle quali può essere inserita una Kenpu per comporre un attacco combo.

Quando gli verrà chiesto, durante il combattimento Shinbu attaccherà usando il rotolo Bugei attualmente selezionato, servendosi delle Kenpu nell'ordine in cui sono state inserite. Quindi, un rotolo Bugei contenente quattro Kenpu eseguirà una combo di quattro attacchi. Se questo rotolo Bugei verrà selezionato durante un combattimento, ogni successiva pressione del tasto ○ sferrerà uno dei quattro attacchi.

Durante l'avventura di Shinbu, potrai raccogliere nuove Kenpu e nuovi rotoli Bugei, ampliando continuamente la gamma degli attacchi disponibili fino a realizzare combo davvero devastanti. Siccome puoi raccogliere un solo rotolo Bugei di ciascun tipo, ma puoi avere più Kenpu dello stesso tipo, uno stesso attacco Kenpu può essere assegnato a più di un rotolo Bugei.

ANNULLARE UNA COMBO

Puoi interrompere l'esecuzione di una combo premendo il tasto ○ un numero di volte inferiore a quello richiesto. Annullando una combo, puoi impedire a Shinbu di diventare vulnerabile agli attacchi nemici, soprattutto nel caso delle combo più lunghe e potenti.

CAMBIARE DIREZIONE

Per cambiare direzione durante una combo, premi i tasti ↑, ↓, ← o →. In tal modo, potrai attaccare più nemici con una sola combo.

CAMBIARE IL ROTOLO BUGEI ATTIVO

Nella sezione "Rotoli Bugei" del menu di pausa puoi equipaggiare fino a sei diversi rotoli Bugei. Uno di essi sarà quello attivo e verrà visualizzato in alto a destra. Per muoverti fra i rotoli Bugei equipaggiati, premi il tasto R1. Il rotolo Bugei attivo può essere cambiato in qualsiasi momento, persino durante una combo.

CONFIGURARE I ROTOLI BUGEI

Per modificare le impostazioni dei rotoli Bugei, richiama il menu di pausa premendo il tasto START e seleziona "Rotoli Bugei".

MENU ROTOLI BUGEI

1. Finestra delle
Elenca tutte le Kenpu possedute da Shinbu. Premi i tasti ↑ e ↓ per scorrere l'elenco e premi i tasti ← e → per muoverti di una pagina alla volta. Quando è evidenziata una Kenpu, "TOT" indica quanti esemplari Shinbu ha raccolto, mentre "RIMASTE" indica quante Kenpu di quel tipo non sono attualmente usate nei rotoli Bugei. Premi il tasto ✕ per selezionare una Kenpu. Tutti i rotoli Bugei che possono utilizzarla verranno visualizzati nella finestra dei rotoli Bugei.

2. Finestra dei rotoli Bugei
Mostra tutti i rotoli Bugei posseduti da Shinbu. Il numero di riquadri sotto ogni rotolo Bugei indica il numero di cornici contenute nel rotolo, e quindi il numero di Kenpu che vi possono essere inserite. Il colore di ogni cornice rappresenta il suo stato attuale:

Bianco	La cornice contiene una Kenpu valida
Verde	La cornice è attualmente vuota, ma è disponibile una Kenpu valida che vi puoi inserire
Rosso	Possiedi una Kenpu che può essere inserita nella cornice, ma è attualmente assegnata a un altro rotolo Bugei
Nero	Non possiedi alcuna Kenpu che si possa inserire nella cornice

3. Finestra della struttura del rotolo Bugei attuale
Visualizza le Kenpu che compongono il rotolo Bugei attualmente selezionato.

4. Shinbu
Se la finestra delle Kenpu o quella del rotolo Bugei attuale è attiva, Shinbu ti darà una dimostrazione della Kenpu evidenziata. Se è attiva la finestra dei rotoli Bugei, Shinbu eseguirà tutte le mosse del rotolo Bugei evidenziato.

Per muoverti fra la finestra dei rotoli Bugei e quella delle Kenpu, premi il tasto L o il tasto R.

TIPI DI ROTOLI BUGEI

Esistono due tipi principali di rotoli Bugei: quelli dei clan e quelli liberi. Durante certi eventi della storia potrai ricevere rotoli di entrambi i tipi, e ne potrai scoprire altri cercando nei forzieri del tesoro e parlando con diversi personaggi.

I rotoli dei clan prevedono specifiche combinazioni di Kenpu, mentre i rotoli liberi, piuttosto rari, permettono di inserire qualsiasi Kenpu e, quindi, di creare combo personalizzate.

CONFIGURARE I ROTOLI DEI CLAN

Ciascuno dei cinque clan di Ouka ha un proprio stile tradizionale di combattimento, composto da attacchi combo che sono stati tramandati ai discepoli nel corso del tempo. I "rotoli dei clan" codificano queste combo, che traggono la loro potenza dall'elemento Chi di ciascun clan, e quindi sono caratterizzati da determinati vantaggi e svantaggi.

Dato che ogni rotolo di clan rappresenta una specifica combo tramandata da molte generazioni, è possibile inserire delle Kenpu in un rotolo dei clan soltanto nell'ordine previsto.

Per esempio, il rotolo Bugei "Seiryu dan 4" contiene questa sequenza di Kenpu:

Forma di Seiryu 1 → Forma di Seiryu 2 → Forma di Seiryu 3 → Forma di Seiryu 6

Tale sequenza è indicata, nella finestra della struttura del rotolo Bugei attuale, da quattro caselle contenenti il simbolo blu del clan di Seiryu e i numeri 1, 2, 3 e 6.

Per inserire una Kenpu in un rotolo dei clan, evidenzia quest'ultimo nella finestra dei rotoli Bugei e premi il tasto ✕. Se il rotolo contiene una cornice verde, evidenziala e premi il tasto ✕ per inserirvi la Kenpu appropriata. Se appaiono delle cornici rosse, significa che devi togliere le Kenpu corrispondenti da un altro rotolo Bugei prima di potervele inserire.

ROTOLI DEI CLAN INCOMPLETI

I rotoli dei clan solo parzialmente completi possono essere usati durante i combattimenti, ma verranno eseguite solo le Kenpu nella sequenza corretta.

Per esempio, se le prime tre cornici di un rotolo contengono una Kenpu, ma la quarta è vuota, verranno eseguite le prime tre. Se sono occupate la prima, la seconda e la quarta cornice, ma non la terza, verranno eseguite solo le prime due Kenpu. Se sono occupate la seconda, la terza e la quarta ma non la prima, non verrà eseguita alcuna Kenpu e il rotolo sarà inutile in combattimento.

CONFIGURARE I ROTOLI LIBERI

Nei rotoli liberi è possibile inserire qualsiasi Kenpu in qualsiasi ordine, quindi sarà possibile creare potenti combo personalizzate. Per inserire una Kenpu in un rotolo libero, seleziona quest'ultimo nella finestra dei rotoli Bugei, quindi scegli una cornice del rotolo e infine specifica la Kenpu desiderata nella finestra delle Kenpu.

Puoi salvare sul Memory Stick Duo™ fino a dieci combinazioni di Kenpu. Evidenzia nella finestra dei rotoli Bugei quello che contiene la combinazione da salvare, premi il tasto □ e seleziona Position"/"Salva posizione", quindi seleziona uno spazio in cui salvare. Per caricare una combinazione di Kenpu, evidenzia il rotolo Bugei in cui vuoi inserirla, premi il tasto □ e seleziona "Carica posizione", quindi scegli la combinazione che ti interessa.

RIMUOVERE LE KENPU

Una Kenpu può essere inserita in un rotolo Bugei solo se quest'ultimo contiene una cornice dalla forma adatta e se la Kenpu in questione non è già usata in un altro rotolo. Per rimuovere da un rotolo Bugei una Kenpu che vuoi usare altrove, seleziona il rotolo nella finestra dei rotoli Bugei, evidenzia la cornice contenente la Kenpu in questione e premi il tasto ×.

EQUIPAGGIARE ROTOLI BUGEI

Una volta configurati in modo soddisfacente, i rotoli Bugei devono essere equipaggiati ai fini del combattimento. Premi il tasto △ nel menu "Rotoli Bugei" per visualizzare i sei spazi destinati ai rotoli Bugei. Per inserire un rotolo Bugei in uno spazio vuoto, evidenzia quest'ultimo e premi il tasto ×, quindi seleziona il rotolo Bugei da inserire. Per disequipaggiare un rotolo Bugei, evidenzia lo spazio in cui si trova e premi due volte il tasto ×.

Come è già stato spiegato, i rotoli Bugei equipaggiati si possono usare in combattimento. Premi il tasto R mentre stai esplorando oppure durante un combattimento per scorrere i rotoli Bugei attualmente equipaggiati.

ARTI CHI

Le Arti Chi sono attacchi speciali che sfruttano l'energia nota come "Chi", generata dalle Cinque Porte di Ouka. Le Arti Chi di ogni clan utilizzano una diversa forza elementale. Ogni elemento risulta più potente contro alcuni e più debole contro altri.

Per poter lanciare attacchi con le Arti Chi, Shinbu deve possedere la Spada Ginmei: una qualsiasi spada acquistata da un fabbro non è sufficiente.

Le Arti Chi di ogni clan possono essere apprese soltanto trovando e leggendo l'Antico Monumento di quel clan. All'inizio dell'avventura, Shinbu conosce già l'Arte Chi del suo clan, Seiryu.

ASSEGNARE LE ARTI CHI

Seleziona "Imposta Arti Chi" nel menu di pausa, evidenzia l'Arte Chi che ti interessa e premi il tasto ✕ per impostarla come attiva. Essa influenzerà la difesa di Shinbu dagli attacchi lanciati dai nemici che manipolano vari tipi di Chi. Per ulteriori informazioni sui tipi di Chi rivali e complementari, consulta la sezione "Il ciclo del Chi", più avanti in questo manuale.

USARE LE ARTI CHI IN COMBATTIMENTO

Tieni premuto il tasto □ per caricare l'indicatore dell'Arte Chi, poi premi nuovamente il tasto □ per sferrare un attacco con l'Arte Chi. Se l'elemento dell'Arte Chi selezionata ha raggiunto il livello 2 o 3, l'indicatore dell'Arte Chi può essere caricato ulteriormente, consentendo attacchi più potenti.

USARE LE ARTI CHI CON LE ARTI HIKEN

Se esegui un attacco con un'Arte Chi mentre un nemico è trafitto dalla spada di Shinbu in seguito a un attacco con un'Arte Hiken, l'attacco con l'Arte Chi interesserà solo il nemico trafitto. Un nemico trafitto da una spada e colpito da un attacco con un'Arte Chi subisce danni molto più gravi di quelli normalmente inflitti dall'Arte Chi.

AUMENTARE DI LIVELLO LE ARTI CHI

Lanciando attacchi con le Arti Chi e accumulando così esperienza, potrai far aumentare il loro livello, fino ad arrivare al 3. Al crescere del livello, anche la potenza e la portata degli attacchi con le Arti Chi subiranno un incremento.

IL CICLO DEL CHI

Questo Ciclo del Chi rappresenta il rapporto fra i vari elementi, che influenza sia l'efficacia delle Kenpu e degli attacchi con le Arti Chi contro avversari diversi, sia la potenza delle combinazione di Kenpu.

Ogni elemento complementa quello che lo segue nel Ciclo del Chi. Gli elementi rivali sono indicati dalle frecce rosse interne. L'elemento all'inizio della freccia rossa è sempre il più forte dei due.

La seguente tabella riassume gli elementi del Chi di ciascun clan, il relativo simbolo e gli elementi rivali:

Clan	Simbolo	Elemento	Forte contro...	Debole contro...
Seiryu Est		Legno	Terra	Metallo
Southern Suzaku		Fuoco	Metallo	Acqua
Kirin Centro		Terra	Acqua	Legno
Byakko Ovest		Metallo	Legno	Fuoco
Genbu Nord		Acqua	Fuoco	Terra

USARE GLI ELEMENTI RIVALI IN COMBATTIMENTO

L'elemento del Chi di un nemico può influenzare la sua forza offensiva e difensiva. Un nemico che utilizza Arti Chi basate sulla Terra verrà danneggiato più gravemente quando verrà attaccato dalle Kenpu e dalle Arti Chi del clan Seiryu. Però, le Arti Chi e le Kenpu basate sul Legno del clan Seiryu infliggeranno meno danni contro i nemici che utilizzano il Chi di Metallo del clan Byakko.

Quando avrai a disposizione un buon numero di rotoli Bugei e di Kenpu, cerca di scegliere attacchi adeguati per contrastare il Chi dei nemici che incontrerai per avere maggiori probabilità di vittoria nei combattimenti. Inoltre, quando avrai appreso le Arti Chi degli altri clan, selezionando quelle più adatte a contrastare il Chi dei tuoi avversari, ridurrai la quantità di danni che ti infliggeranno.

USARE GLI ELEMENTI COMPLEMENTARI IN COMBATTIMENTO

Se possiedi un rotolo libero, sfruttando il Ciclo del Chi puoi creare degli attacchi particolarmente potenti.

CICLI DEL CHI

Le sequenze di Kenpu che contengono una serie di elementi complementari permettono di realizzare attacchi molto più efficaci. È importante però che rispettino il Ciclo del Chi, usando un elemento alla volta. Le sequenze più lunghe, che dopo aver completato un intero ciclo ne iniziano un secondo, risulteranno ancora più micidiali.

Esempi di cicli:

Legno → Fucco → Terra → Metallo ✓
Questa sequenza di Kenpu segue correttamente il Ciclo del Chi, lanciando un attacco molto potente.

Legno → Fuoco → Terra → Metallo → Acqua → Legno → Fuoco ✓
Questa sequenza di Kenpu completa un intero ciclo e ne inizia un secondo. L'attacco risultante è potentissimo.

Legno → Legno → Fuoco → Fuoco → Terra → Terra ✓
Questa sequenza non segue correttamente il Ciclo del Chi, dato che utilizza in sequenza più Kenpu dello stesso elemento.

Legno → Acqua → Metallo → Terra → Fuoco ✘
Questa sequenza segue il Ciclo del Chi in senso antiorario, quindi non contiene elementi complementari.

CARICARE GLI ELEMENTI
Gli elementi complementari possono anche essere utilizzati per "caricare" gli attacchi. Se diverse Kenpu dello stesso elemento vengono inserite in un rotolo Bugei, facendole seguire da una Kenpu dell'elemento complementare, l'attacco finale verrà "caricato" dagli elementi precedenti e risulterà molto più potente.

Esempi di carica:

Legno → Legno → Fuoco ✓
L'attacco basato sul Fuoco risulterà più potente della norma.

Terra → Terra → Terra → Terra → Terra k Metallo ✓
L'attacco basato sul metallo risulterà estremamente potente.

Legno → Legno → Metallo ✘
Questa sequenza non rispetta il Ciclo del Chi, pertanto gli attacchi non infliggeranno più danni del normale.

IL MENU DI PAUSA

STATO

Richiama lo stato attuale di Shinbu. Premi i tasti ⬅ e ➡ per cambiare pagina.

Livello	Livello attuale di Shinbu. Shinbu salirà di livello quando avrà accumulato esperienza sufficiente sconfiggendo i nemici. Con l'aumentare del livello, il suo valore massimo di PF e altri attributi aumenteranno. L'esperienza che gli manca per raggiungere il livello successivo è visualizzata a destra del livello attuale.
PF	Livelli di salute attuale e massima di Shinbu.
Mente	Attuale livello dell'attributo "Mente" di Shinbu, che determina la forza delle sue Arti Chi.
Tecnica	Attuale livello dell'attributo "Tecnica" di Shinbu, che determina la forza dei suoi attacchi fisici.
Corpo	Attuale livello dell'attributo "Corpo" di Shinbu, che determina la sua capacità difensiva e la sua resistenza generale.
Arti Chi	Livello di esperienza attualmente raggiunto in ognuna delle cinque Arti Chi. I livelli delle Arti Chi aumentano accumulando esperienza in combattimento.
Stato	Tutti i modificatori di stato che attualmente agiscono su Shinbu.
Abilità Bugei	Visualizza le abilità di combattimento apprese nel corso dell'avventura.
Taichi	Quantità di taichi che Shinbu possiede attualmente.
Sfere d'acciaio	Numero di sfere d'acciaio che Shinbu possiede attualmente. Le sfere d'acciaio possono essere portate ai fabbri e usate per migliorare le spade.

Nemici sconfitti	Numero totale di nemici sconfitti
Kenpu	Percentuale del numero totale di Kenpu raccolte (escluse quelle scaricate).
Tempo di gioco	Durata dell'attuale sessione di gioco.
Tempo tot. di gioco	Quantità totale di tempo che l'avventura attuale ha richiesto.

ROTOLI BUGEI

Configura ed equipaggia i rotoli Bugei e osserva le Kenpu raccolte. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione "Rotoli Bugei", precedentemente affrontata in questo manuale.

IMPOSTA ARTI CHI

Mostra il livello attuale di ciascuna Arte Chi e seleziona l'Arte Chi attiva da usare in combattimento. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione "Arti Chi", precedentemente affrontata in questo manuale.

NOTE DI SHINBU

Rivedi i tuoi attuali obiettivi. Quelli attivi sono visualizzati in bianco, mentre quelli completati sono visualizzati in grigio.

MAPPA

Richiama una mappa della terra di Ouka e controlla la posizione attuale di Shinbu e quella dei suoi obiettivi.

EQUIPAGGIA

Per equipaggiare un oggetto, evidenzia uno spazio vuoto e premi il tasto ✕, quindi evidenzia un oggetto nell' Elenco oggetti e premi nuovamente il tasto ✕. Per disequipaggiare un oggetto già assegnato a uno dei sei appositi spazi, evidenzialo e premi due volte il tasto ✕.

Oltre ai sei oggetti che trovano posto nei relativi spazi, Shinbu può equipaggiare fino a due accessori per il combattimento, più una spada. La spada assegnata può essere sostituita da un'altra se Shinbu ne possiede più di una, ma non è possibile disequipaggiare le spade: il mondo di Ouka è diventato molto pericoloso, e Shinbu non ha alcuna intenzione di farsi sorprendere disarmato e vulnerabile.

OGGETTI

Osserva tutti gli oggetti posseduti da Shinbu. Le pozioni e gli altri oggetti curativi possono essere utilizzati nel menu Oggetti. Evidenzia un oggetto e premi due volte il tasto ✕, quindi seleziona "Usa" per utilizzarlo. In alternativa, seleziona "Scarta" per sbarazzarti dell'oggetto, oppure seleziona "Termina" per procedere senza usare o buttare via l'oggetto.

Gli oggetti possono essere spostati dentro l' Elenco oggetti: per farlo, evidenziane uno e premi il tasto ✕, quindi seleziona un altro spazio e premi nuovamente il tasto ✕. Se sposterai un oggetto sopra un altro dello stesso tipo, i due verranno riuniti per risparmiare spazio. È possibile combinare in questo modo fino a dieci oggetti dello stesso tipo.

Per equipaggiare un oggetto nel menu Oggetti, apri la finestra di equipaggiamento premendo il tasto △. Questa finestra permette di spostare gli oggetti negli spazi disponibili esattamente come nel menu Equipaggia. Per ulteriori informazioni, consulta la precedente sezione del manuale.

SISTEMA

Salva	Salva i progressi attuali sul Memory Stick Duo™.
Carica	Carica dal Memory Stick Duo™ i progressi precedentemente salvati.
Nome salvatag	Assegna un nome al file di salvataggio attuale. Questo nome verrà usato anche per identificarti quando ti connetterai con altri utenti di KEY OF HEAVEN™ in modalità Ad Hoc.
Configura	Modifica diverse impostazioni di gioco, come la velocità con cui vengono visualizzati i messaggi.
Fine partita	Abbandona la partita e torna al menu principale.

MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente ai sistemi PSP™ di due giocatori di KEY OF HEAVEN™ di comunicare direttamente tra loro. Quando è stata stabilita una connessione WLAN, i giocatori possono combattere fra loro per scoprire chi possiede i rotoli Bugei più potenti, oppure scambiare Kenpu per ampliare la loro collezione.

Prima di iniziare una partita in modalità Ad Hoc, assicurati che entrambi i giocatori abbiano configurato i loro sistemi PSP™ come illustrato di seguito.

1. Controllare che entrambi i giocatori abbiano dati salvati
Entrambi i giocatori devono inserire un Memory Stick Duo™ contenente dati salvati di KEY OF HEAVEN™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del loro sistema PSP™.

2. Impostare le stesse opzioni per la modalità Ad Hoc
Tutti i giocatori dovrebbero selezionare nel menu Home del loro sistema PSP™ "Impostazioni" e poi Impostazioni di rete", quindi impostare "Modalità Ad Hoc" su "Automatica" . Se l'impostazione "Automatica" non permette a tutti di stabilire una connessione, ogni giocatore dovrebbe quindi selezionare "Can1" , "Can 6" o "Can 11" (tutti devono utilizzare la stessa impostazione).

3. Spostare l'interruttore WLAN su "ON"
Prima di giocare, sposta l'interruttore WLAN sulla posizione "ON". Durante il gioco, l'interruttore deve restare sulla posizione "ON".

4. Restare vicini
Durante il gioco, i due sistemi PSP™ devono essere tenuti il più possibile vicini.

MENU DELLA MODALITÀ AD HOC

Dopo aver selezionato "Connetti" nel menu principale, seleziona i dati salvati di KEY OF HEAVEN™ da usare in modalità Ad Hoc. Verrà visualizzato il menu della modalità Ad Hoc.

Esibizione Bugei	Combatti testa a testa contro altri giocatori usando i rotoli Bugei raccolti nella modalità per giocatore singolo.
Scambia Kenpu	Cerca di completare la tua raccolta di Kenpu scambiandole con altri giocatori.

ESIBIZIONE BUGEI

Per dare inizio a un' Esibizione Bugei, completa i seguenti passaggi:

1) Scegli l'host

I due giocatori devono scegliere chi sarà l'host, che dovrà configurare l' Esibizione Bugei e sarà chiamato G1, mentre l'altro giocatore sarà G2.

2) Scegli una modalità

Seleziona "Esibizione Bugei" nel menu della modalità Ad Hoc per raggiungere la schermata di selezione della modalità. Il nome della stanza e del giocatore sono determinati da quello dei dati salvati in uso. Per cambiare nome ai dati salvati, seleziona "Sistema" nel menu di pausa in modalità per giocatore singolo e quindi "Nome salvatag.".

G1 – Crea una stanza di combattimento

Seleziona "Modalità Attesa" nella schermata di selezione della modalità e aspetta che il tuo avversario ti invii la richiesta di partecipare al combattimento. Puoi accettare o rifiutare liberamente la sua richiesta.

G2 – Entra nella stanza di combattimento

Seleziona "Modalità Ricerca" nella schermata di selezione della modalità e premi il tasto ✕ per selezionare una stanza dall'elenco. Prima che la partita possa proseguire, la richiesta deve essere accettata da G1.

3) Imposta le opzioni del giocatore

L'host deve impostare le seguenti opzioni:

Campo di battaglia	Scegli dove avverrà lo scontro.
Durata batt.	Imposta il limite di tempo. Quando verrà raggiunto, sarà dichiarato vincitore il giocatore con più PF rimasti.

4) Decidi le impostazioni di combattimento

Entrambi i giocatori devono impostare le seguenti opzioni:

Ogg. difensivo	Assegna un elemento del Chi, che renderà il giocatore più vulnerabile a certi attacchi e meno vulnerabile ad altri.
Rotolo Bugei	Scegli il rotolo Bugei da usare in combattimento. La sua sequenza di Kenpu potrà essere modificata prima che inizi lo scontro. È possibile usare solo i rotoli Bugei e le Kenpu raccolte nella partita a cui si riferiscono i dati salvati selezionati.

5) Inizia il combattimento

Il combattimento inizierà quando tutte le opzioni saranno state impostate. Entrambi i giocatori controlleranno un personaggio dello stesso livello, indipendentemente dal contenuto dei dati salvati selezionati. G1 sarà blu e G2 sarà rosso.

MODIFICHE AI COMANDI

Nell' Esibizione Bugei, certi elementi del combattimento sono diversi dalla classica modalità per giocatore singolo:

- Premi il tasto △ per lanciare una granata. Entrambi i giocatori hanno una scorta illimitata di granate.
- Non si possono modificare i rotoli Bugei durante il combattimento.
- Non si possono usare gli attacchi con le Arti Chi.
- Rompi le casse che appariranno per raccogliere gli oggetti, che potrai usare immediatamente e in modo automatico.
- I combattimenti dell' Esibizione Bugei non si possono mettere in pausa.

SCAMBIA KENPU

NOTA: le Kenpu scambiate in modalità Scambia Kenpu verranno cancellate dai dati di gioco selezionati. Però, se possiedi più di un esemplare di una stessa Kenpu, verranno cancellate solo quelle effettivamente scambiate.

IMPOSTARE LA MODALITÀ SCAMBIA KENPU

1) Crea una stanza di scambio

Seleziona "Scambia Kenpu" nel menu della modalità Ad Hoc per raggiungere la schermata di selezione della modalità. È necessario creare una stanza usando la stessa procedura della modalità Esibizione Bugei, descritta in precedenza. L'host deve creare la stanza e può accettare o rifiutare liberamente la richiesta di accesso dell'altro giocatore.

2) Scegli le Kenpu da scambiare

Entrambi i giocatori devono scegliere tutte le Kenpu che vogliono scambiare e poi selezionare "OK".

3) Scambia le Kenpu

Quando entrambi i giocatori avranno selezionato "OK", avrà luogo lo scambio. I dati salvati di ognuno dei due verranno modificati per riflettere l'esito dello scambio.

MATERIALE SCARICABILE

KEY OF HEAVEN™ è progettato per supportare i materiali scaricabili. È quindi possibile collegare il sistema PSP™ a Internet attraverso una connessione USB con un PC per scaricare nuovo materiale direttamente sul Memory Stick Duo™. Per ulteriori dettagli su come connetterti a Internet, consulta il manuale di istruzioni del sistema PSP™. Quando è stata stabilita una connessione di rete, visita yourpsp.com/keyofheaven per iniziare a scaricare nuovo materiale, come le Kenpu rare ed esclusive.

SCARICARE NUOVO MATERIALE CON UN PC

Collega un lettore di Memory Stick Duo™ al tuo PC, oppure collega il tuo sistema PSP™ al PC con un cavo USB.

Visita il sito yourpsp.com/keyofheaven e cerca la sezione dedicata al materiale scaricabile per KEY OF HEAVEN™. Dopo aver inserito i dati d'accesso, potrai scaricare sul Memory Stick Duo™ il materiale che ti interessa, che sarà automaticamente disponibile la prossima volta che avvierai KEY OF HEAVEN™ con lo stesso Memory Stick Duo™ inserito.

DEUTSCH

Im Zentrum einer Welt, die von gewaltigen Ozeanen geteilt wird, liegt das exotische Land Ouka. Es ist in fünf Regionen unterteilt: Seiryu im Osten, Genbu im Norden, Byakko im Westen, Suzaku im Süden und Kirin in der Mitte. Seit Menschengedenken wird jede Region von einem anderen Clan regiert und hat eigene Sitten und Gebräuche und einen eigenen Kampfstil entwickelt. Jeder Clan untersteht einem Fürsten und bewacht eines der fünf Tore, durch die das Chi fließt, das diese empfindliche Harmonie bewahrt.

Vor dreihundert Jahren forderte der Seima-Ouka-Krieg, der auch als der große Krieg bekannt ist, tausende von Leben. Mit einer riesigen, schrecklichen Bestie an der Spietze seiner Armee griff der westliche Kontinent Seima Ouka an. Erst nach Jahren voller Chaos und Blutvergießen gelang es den Clans der Ouka, die große Bestie in den Erdboden ihres Kontinents zu sperren und die Seima zurückzuschlagen. Nun glaubten alle, dass dieser Frieden ewig währen würde …

Shinbu ist ein junger Mann, der in einem kleinen Dorf in Ost-Seiryu lebt. Er ist schon seit langem Waise und wurde von seinem Ziehvater Seidatsu aufgezogen. Shinbu war früher ein Schüler des Seiryu-Clans, wurde aber verbannt, als er die Clan-Regeln brach und die Inschrift eines alten Monuments las. Doch er hat seine Ausbildung nicht vergessen und will seine Fähigkeiten mit dem Schwert perfektionieren. Er verdient sich seinen Lebensunterhalt als Leibwächter für Reisende und ist eigentlich recht zufrieden mit seinem Leben. Aber dann erfährt er durch Sui Lin, einer Seiryu-Schülerin, von den tragischen Ereignissen, die sein Leben verändern und ihn auf einen neuen Weg führen werden. Dieser Weg ist gefährlich und wird die Zukunft des ganzen Landes Ouka weitaus stärker beeinflussen, als es irgendjemand ahnt …

MEMORY STICK DUO™

Um die Einstellungen und den Spielstand zu speichern, musst du den Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz deines PSP™-Systems einlegen. Gespeicherte Spieldaten können von dem gleichen Memory Stick Duo™ oder von einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™, der bereits gespeicherte

„KEY OF HEAVEN™"-Daten enthält, geladen werden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass auf dem Memory Stick Duo™ genug freier Speicherplatz vorhanden ist. Der Speicherplatz, der mindestens für KEY OF HEAVEN™ benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingelegten Memory Stick Duo™ ab. Nachfolgend ist der mindestens erforderliche Speicherplatz für die verschiedenen offiziellen „Memory Stick Duo™"-Produkte aufgeführt:

32MB – 128MB = 416KB

256MB – 2GB = 480KB

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Softwaretitel, die die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, geben dem Benutzer die Möglichkeit, mit anderen PSP™-Systemen zu kommunizieren, Daten herunterzuladen und über ein Wireless Local Area Network (WLAN) gegen andere Benutzer anzutreten.

AD-HOC-MODUS

Der Ad-hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehrere einzelne PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.

GAME SHARING

Einige Spiele unterstützen die Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer bestimmte Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.

INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion mit der das PSP™-System über einen Wireless (WLAN) Access Point (ein Hilfsmittel, mit dem eine Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk eingerichtet werden kann) mit einem Netzwerk verbunden werden kann. Um Zugriff auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zu erhalten, benötigst du verschiedene zusätzliche Dinge – einschließlich eines Vertrages mit einem Internet-Anbieter, eines Netzwerk-Gerätes (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), eines Wireless (WLAN) Access Points und eines PCs. Weitere Informationen und Details zum Einrichten findest du in der Bedienungsanleitung deines PSP™-Systems.

DIE CLANS VON OUKA

Der Ost-Seiryu-Clan

Unter der Leitung des Fürsten Kobo kontrolliert er das östliche Territorium. Das Land ist grün und fruchtbar, und die Landschaft besteht aus Bergen und Bambuswäldern. Hier beginnt in der Nähe von Shinbus Haus die Geschichte. Ihr Kampfstil konzentriert sich auf Stoßangriffe, und sie können dank ihrer Chi-Künste Blitze kontrollieren.

Der Nord-Genbu-Clan

Die Genbu werden von Fürst Genmei regiert und leben auf der nördlichsten Landmasse Oukas. Ihre Stadt wurde auf miteinander verbundenen Schiffen auf einem großen See errichtet und ist auf dem ganzen Kontinent berühmt. Ihr Kampfstil ist eher auf Hiebangriffe ausgelegt, und sie können dank ihrer Chi-Künste das Wasser kontrollieren.

Der West-Byakko-Clan

Er wird von Fürst Jok Xiu geführt und lebt im Westen Oukas. Von allen Clans verfügt er über die meisten Schüler und die größte militärische Macht. In der Hauptstadt sind noch Überreste des großen Krieges zu finden. Ihr Kampfstil besteht vor allem aus Schlagangriffen, und sie steuern Chi-Künste, die Säure und Metall verzehren.

Der Mittel-Kirin-Clan

Die Kirin unterstehen Fürst Gikyo und leben im Herzen von Ouka. Ihre Hauptstadt wurde während des großen Krieges zerstört. In ihrem Kampfstil mischen sich Schwert- und Chi-Angriffe, und sie können dank ihrer Chi-Künste die Erde kontrollieren.

Der Süd-Suzaku-Clan

Sie werden von Fürstin Xiuk Yu geführt und leben im Süden. Die Suzaku sind der einzige Clan, der nur aus Frauen besteht; Männern ist es verboten, hier Schüler zu werden. Die Suzuka-Hauptstadt ist wegen ihrer Lebendigkeit und Schönheit allseits bekannt. Ihr Kampfstil konzentriert sich auf tänzerische Attacken, und sie können mit ihren Chi-Künsten das Feuer kontrollieren.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

Innerhalb dieses Software-Handbuchs werden ⬆, ⬇, ⬅ oder ➡ – sofern nicht anders angegeben – verwendet, um die Richtung der Richtungstasten und des Analog-Pads zu bezeichnen.

STEUERUNG

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

KAMPFSTEUERUNG

⬆/⬇/⬅/➡	Bewegen
✕-Taste	Hiken-Künste einsetzen
○-Taste	Angreifen
○-Taste (gedrückt halten)	Abwehren
△-Taste	Gewähltes Objekt benutzen
□-Taste	Chi-Künste einsetzen
□-Taste (gedrückt halten)	Chi-Kunst wechseln
L-Taste	Objekt wählen
R-Taste	Bugei-Schriftrolle wählen
START-Taste	Pause-Menü aufrufen

MENÜBILDSCHIRME

Drücke ↑, ↓, ← oder →, um eine Option zu markieren, und anschließend zur Bestätigung die ×-Taste. Durch Drücken der ○-Taste gelangst du zurück zur vorherigen Menüanzeige. In einigen Menüs könnten zusätzliche Optionen verfügbar sein. Die entsprechenden Tastensymbole und -erklärungen werden bei Bedarf auf dem Bildschirm angezeigt.

ES GEHT LOS

SPRACHAUSWAHL

Drücke ← oder →, um die Sprache auszuwählen, in der Menüs, Dialoge und andere Bildschirmtexte angezeigt werden. Markiere entweder English, Français, Deutsch, Italiano oder Español und drücke zur Bestätigung die ×-Taste. Die von den Spielcharakteren gesprochene Sprache kann entweder auf Englisch oder Japanisch eingestellt werden.

Wenn die Sprachauswahl beendet ist, erscheint zuerst ein kurzer Einführungsfilm und dann das Titelmenü. Drücke die START-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen.

HAUPTMENÜ

Wähle eine der folgenden Optionen:

Neues Spiel	Beginne ein neues Abenteuer.
Fortfahren	Setze ein auf dem Memory Stick Duo™ gespeichertes Spiel fort.
Verbinden	Spiele gegen einen anderen Spieler oder tausche im Ad-hoc-Modus Objekte aus. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt „Ad-hoc-Modus" weiter hinten in diesem Handbuch.

DAS SPIEL
DER SPIELBILDSCHIRM

1. Objekt-Auswahlfenster
Hier wird das momentan ausgewählte Objekt angezeigt. Drücke die △-Taste, um das angezeigte Objekt zu benutzen, oder drücke mehrmals die L-Taste, um durch die Liste der ausgerüsteten Objekte zu blättern und ein anderes auszuwählen.

2. Bugei-Schriftrolle-Auswahlfenster
Hier wird die aktuell gewählte Bugei-Schriftrolle angezeigt, die bei Kämpfen verwendet wird, solange sie ausgewählt ist. Drücke mehrmals die R-Taste, um durch die Liste der ausgerüsteten Bugei-Schriftrollen zu blättern.

3. Lebensanzeige des Feindes
Die verbleibende Ausdauer des Gegners.

4. Chi-Anzeige
Hier siehst du, wie viel Chi-Energie aufgeladen wurde, die in Kämpfen eingesetzt werden kann. Unter „Chi-Künste“ weiter hinten in diesem Handbuch findest du weitere Informationen zur Chi-Anzeige.

5. Lebensanzeige
Hier siehst du, wie viele Gesundheitspunkte (GP) Shinbu noch bleiben. Fällt der Wert auf null, dann ist das Abenteuer beendet.

6. Kartenfenster
Zeigt die unmittelbare Umgebung an. Shinbus Position und Blickrichtung sind mit einem roten Pfeil markiert.

ALLGEMEINE ERKUNDUNG

BEWEGUNG

Drücke ↑, ↓, ← und →, um Shinbu zu bewegen. Bestimmte Gebiete wie tiefes Wasser und steile Hänge sind unpassierbar. Achte bei der Erkundung immer auf die Karte, damit dir auch keine Region entgeht.

MIT CHARAKTEREN REDEN

Um mit einem anderen Charakter zu reden, gehe so nah an ihn heran, dass eine kleine Sprechblase über seinem Kopf erscheint, und drücke dann die ✕-Taste, um eine Unterhaltung zu beginnen. Bestimmte Charaktere haben mehr zu sagen als andere, daher solltest du alle mehrmals ansprechen.

UNTERSUCHEN

Wenn du ein Schild lesen, eine Kiste öffnen oder ein Objekt untersuchen möchtest, dann stell dich vor das Objekt und drücke die ✕-Taste.

OBJEKTE ZERSCHMETTERN

Im ganzen Land verteilt findest du zahlreiche zerbrechliche Objekte wie Kisten, Fässer und Flaschen, die nützliche Objekte enthalten können, darunter auch „Taichi", die Währung von Ouka. Um ein Objekt zu zerschmettern und seinen Inhalt preiszugeben, stell dich direkt davor und drücke die ○-Taste.

GESCHÄFTE

In den meisten Städten gibt es verschiedene Geschäfte, von Schmieden, die Waffenverbesserungen anbieten, bis hin zu Tavernen, in denen sich geschwächte Abenteurer erholen können. Erkunde jede Stadt gründlich, die du während deines Abenteuers aufsuchst, um herauszufinden, welche Objekte und Vergünstigungen hier zu finden sind.

KAMPF

Wenn Shinbu auf Feinde trifft, dann zieht er automatisch sein Schwert, und es kommt zum Kampf. Shinbus Gefährten greifen unabhängig von ihm an, und sie können nicht versehentlich durch seine Angriffe verletzt werden. Gegner lassen nach ihrer Niederlage zuweilen verschiedene Objekte fallen – geh einfach darüber hinweg, um sie aufzuheben. Der Kampf ist gewonnen, wenn alle Feinde besiegt sind und Shinbu sein Schwert wieder in die Scheide steckt; sollten Shinbus GP jedoch auf null fallen, dann ist das Spiel zu Ende.

Angreifen – ○-Taste
Drücke wiederholt die ○-Taste, um anzugreifen. Die Reihenfolge, der Stil und die Kraft der Angriffstechniken folgen dem Muster der ausgewählten Bugei-Schriftrolle.

Verteidigen – ○-Taste (gedrückt halten)
Wenn dich ein Gegner angreift, musst du die ○-Taste gedrückt halten, um den Schlag abzuwehren oder ihm auszuweichen.

Chi-Künste – □-Taste
Halte die □-Taste gedrückt, um die Chi-Anzeige aufzuladen. Ist sie gefüllt, dann drücke die □-Taste, um mit dem vorher festgelegten Chi-Angriff loszuschlagen. Im Abschnitt „Chi-Künste" weiter hinten in diesem Handbuch findest du weitere Informationen zu den Chi-Angriffen.

Hiken-Künste – ×-Taste
Während seiner Abenteuer lernt Shinbu, Fernangriffe auszuführen, indem er mithilfe der Hiken-Künste sein Schwert wirft. Drücke die ×-Taste, um das ausgerüstete Schwert auf einen Feind zu werfen. Wird er getroffen, so verletzt er sich. Drücke erneut die ×-Taste, und das Schwert kehrt in Shinbus Hand zurück und verletzt dabei auch alle Feinde, die es auf seinem Rückweg trifft. Das Schwert kehrt automatisch in Shinbus Hand zurück, wenn es den Feind nicht trifft. Shinbu kann keinen anderen Feind angreifen, solange er das Schwert nicht in der Hand hat, aber er kann sich normal bewegen und Objekte benutzen.

DAS GINMEI-SCHWERT

Das Ginmei-Schwert oder „Neumondschwert" gehörte einst Shinbus Vater. Es ist ein altes und mächtiges Schwert mit einer rabenschwarzen Klinge. Wer das Ginmei-Schwert trägt, ist in der Lage, die Macht des Chi zu nutzen, wodurch er zu einem mächtigen Gegner wird.

STATUSEFFEKTE

Die Angriffe verschiedener Gegner sorgen dafür, dass Shinbu auf unterschiedliche Weise beeinflusst wird. Diese „Statuseffekte" beeinträchtigen auch seine Leistungen im Kampf. Einige Statuseffekte wirken nur vorübergehend, während andere geheilt werden müssen. Es sind zahlreiche Objekte verfügbar, die die Effekte bekämpfen.

Lähmung
Shinbu kann sich einige Sekunden lang nicht bewegen.

Gift
Shinbus GP werden langsam weniger. Die Vergiftung kann mit dem passenden Objekt geheilt werden.

Krankheit
Shinbus Bewegungen werden für kurze Zeit deutlich langsamer.

Fluch
Shinbus Attribute für Geist, Technik oder Körper werden um einen zufällig gewählten Wert zwischen 10 und 50 Punkten gesenkt. Ein Fluch kann mit einem Objekt gehoben oder im „Haus der alten Dame" geheilt werden.

BUGEI-SCHRIFTROLLEN

Kenpu sind Instruktionstafeln, die mit bestimmten Angriffsformen beschrieben sind, wie speziellen Schwertschlägen oder Tritten. Sobald Shinbu ein Kenpu aufgehoben hat, kann er den diesem Kenpu entsprechenden Angriff ausführen.

Kenpu lassen sich nicht einzeln einsetzen – sie müssen in einer bestimmten Reihenfolge auf einer Bugei-Schriftrolle kombiniert werden. Eine Bugei-Schriftrolle besteht aus einigen Rahmen, und in jeden Rahmen kann ein Kenpu eingefügt werden, sodass diese dann einen Combo-Angriff bilden.

Während eines Kampfes wird Shinbu mit der aktuell ausgewählten Bugei-Schriftrolle angreifen und die Kenpu-Formen in der Reihenfolge ausführen, in der sie auf der Schriftrolle stehen. Daher sorgt eine Bugei-Schriftrolle mit vier Kenpu dafür, dass er eine Vierfach-Combo ausführt. Wird diese Bugei-Schriftrolle während des Kampfes ausgewählt, wird mit jedem Druck auf die ○-Taste einer der vier Schläge ausgeführt.

Neue Kenpu und Bugei-Schriftrollen können im Verlauf von Shinbus Abenteuer aufgesammelt werden und erweitern die zur Verfügung stehenden Angriffe bis hin zu wirklich verheerenden Combos. Shinbu kann immer nur eine Bugei-Schriftrolle einer Sorte bei sich tragen, aber mehrere gleiche Kenpu, wodurch sich derselbe Kenpu-Angriff mehr als einer Bugei-Schriftrolle zuordnen lässt.

EINE COMBO ABBRECHEN

Es ist möglich, eine Combo mittendrin abzubrechen, indem die ○-Taste einfach nicht so oft gedrückt wird, wie es erforderlich wäre. Durch das Abbrechen einer Combo kannst du verhindern, dass Shinbu durch feindliche Angriffe verletzt wird, was besonders bei längeren und mächtigeren Combos geschehen kann.

DIE RICHTUNG ÄNDERN

Um während einer Combo die Richtung zu ändern, drückst du einfach ↑, ↓, ← oder →. So kann der Combo-Angriff auf mehrere Gegner aufgeteilt werden.

DIE AKTIVE BUGEI-SCHRIFTROLLE WECHSELN

Unter „Bugei-Schriftrollen" im Pause-Menü können bis zu sechs Bugei-Schriftrollen ausgerüstet werden. Die aktive Bugei-Schriftrolle ist immer eine der sechs ausgerüsteten und wird in der rechten oberen Ecke des Bildschirms angezeigt. Drücke die R-Taste, um durch die ausgerüsteten Bugei-Schriftrollen zu blättern. Sie können jederzeit ausgetauscht werden, selbst während einer Combo.

BUGEI-SCHRIFTROLLEN ANPASSEN

Wenn du die Einstellungen für die Bugei-Schriftrolle anpassen möchtest, drücke die START-Taste, um das Pause-Menü aufzurufen, und wähle dann „Bugei-Schriftrollen".

BUGEI-SCHRIFTROLLEN-MENÜ

1. Kenpu-Fenster
Hier findest du alle Kenpu, die Shinbu besitzt. Drücke ↑ und ↓, um durch die Liste zu blättern, oder drücke ← und →, um seitenweise zu blättern. Ist ein Kenpu markiert, wird mit „ALLE" angezeigt, wie viele Shinbu davon schon gesammelt hat, und mit „REST", wie viele momentan nicht für Bugei-Schriftrollen verwendet werden. Drücke die X-Taste, um ein Kenpu auszuwählen, und alle Bugei-Schriftrollen, die das gewählte Kenpu aufnehmen können, werden im Bugei-Schriftrollen-Fenster angezeigt.

2. Bugei-Schriftrollen-Fenster
Hier werden alle Bugei-Schriftrollen aufgezählt, die Shinbu besitzt. Die Anzahl der Felder unter dem Namen der Bugei-Schriftrolle steht für die Anzahl der Rahmen, die diese Schriftrolle enthält, und somit für die Anzahl der Kenpu, die ihr zugewiesen werden können. Die Farbe jedes Rahmens zeigt seinen aktuellen Status an:

Weiß	Diesem Rahmen ist das richtige Kenpu zugeordnet.
Grün	Diesem Rahmen ist kein Kenpu zugeordnet, aber es ist ein passendes verfügbar und kann zugewiesen werden.
Rot	Du besitzt das Kenpu, das diesem Rahmen zugewiesen werden kann, aber es ist momentan einer anderen Bugei-Schriftrolle zugeordnet.
Schwarz	Du besitzt kein passendes Kenpu für diesen Rahmen.

3. Aktuelles Bugei-Schriftrollen-Muster
Zeigt die einzelnen Kenpu der momentan ausgewählten Bugei-Schriftrolle an.

4. Shinbu
Ist das Kenpu-Fenster oder das Fenster „Aktuelles Bugei-Schriftrollen-Muster" aktiv, führt Shinbu das markierte Kenpu vor. Ist das Bugei-Schriftrollen-Fenster aktiv, demonstriert Shinbu die augenblicklich markierte Bugei-Schriftrolle.

Drücke die L-Taste oder die R-Taste, um zwischen dem Bugei-Schriftrollen-Fenster und dem Kenpu-Fenster hin- und herzuschalten.

ARTEN VON BUGEI-SCHRIFTROLLEN

Es gibt zwei verschiedene Arten von Bugei-Schriftrollen: Clan-Schriftrollen und Freistil-Schriftrollen. Einige davon bekommst du bei bestimmten Ereignissen, andere entdeckst du, wenn du Schatztruhen durchsuchst und mit Charakteren sprichst. Clan-Schriftrollen erfordern bestimmte Kenpu-Kombinationen, wohingegen die Kenpu auf Freistil-Schriftrollen frei arrangiert werden können, sodass dadurch neue Combos entstehen.

ANLEGEN VON CLAN-SCHRIFTROLLEN

Jeder der fünf Clans in Ouka hat seinen eigenen traditionellen Kampfstil, der aus Combo-Angriffen besteht, die seit Jahrhunderten an die Schüler weitergegeben werden. Diese Kombinationen sind in Clan-Schriftrollen festgehalten, die ihre Macht aus dem Chi-Element des Clans erhalten und daher bestimmte Stärken und Schwächen besitzen.

Da jede Clan-Schriftrolle für eine bestimmte Combo steht, der im Laufe der Generationen perfektioniert worden ist, können die Kenpu nur in der auf der Schriftrolle angegebenen Reihenfolge arrangiert werden.

Die Schriftrolle „Seiryu-Dan 4" enthält beispielsweise die folgende Kenpu-Sequenz:

Seiryu-Form 1 → Seiryu-Form 2 → Seiryu-Form 3 → Seiryu-Form 6

Diese Sequenz wird im Fenster „Aktuelles Bugei-Schriftrollen-Muster" durch vier Felder angezeigt, die das blaue Clan-Symbol des Seiryu-Clans tragen und mit den Zahlen 1, 2, 3 und 6 gekennzeichnet sind.

Um einer Clan-Schriftrolle ein Kenpu zuzuweisen, musst du die Schriftrolle im Bugei-Schriftrollen-Fenster markieren und die ✕-Taste drücken. Leuchtet ein Feld der Schriftrolle grün, dann kannst du es markieren und die ✕-Taste drücken, dadurch wird das passende Kenpu zugewiesen. Ist eines der Felder rot, so muss das entsprechende Kenpu erst aus einer anderen Bugei-Schriftrolle entfernt werden, bevor es dieser zugewiesen werden kann.

UNVOLLSTÄNDIGE CLAN-SCHRIFTROLLEN

Unvollständige Clan-Schriftrollen können auch in Kämpfen eingesetzt werden, allerdings werden nur die Kenpu ausgeführt, die korrekt und in der richtigen Reihenfolge zugewiesen wurden.

Wurden beispielsweise die ersten drei Kenpu einer Schriftrolle zugewiesen, aber das vierte Feld noch nicht belegt, dann werden auch nur die ersten drei Kenpu ausgeführt. Ist das erste,

das zweite und das vierte Feld belegt, aber das dritte noch leer, dann werden nur die ersten beiden Kenpu ausgeführt. Ist das erste Feld leer und die Felder zwei bis vier sind belegt, dann wird kein Kenpu ausgeführt und die Schriftrolle kann im Kampf nicht eingesetzt werden.

ANLEGEN VON FREISTIL-SCHRIFTROLLEN

Auf Freistil-Schriftrollen können die Kenpu in beliebiger Reihenfolge angeordnet werden, wodurch sich mächtige eigene Combos erzeugen lassen. Um einer Freistil-Schriftrolle ein Kenpu zuzuweisen, muss erst die Schriftrolle im Bugei-Schriftrollen-Fenster, dann ein leerer Rahmen auf dieser Schriftrolle und schließlich das gewünschte Kenpu im Kenpu-Fenster ausgewählt werden.

Es können bis zu zehn Kenpu-Kombinationen auf einem Memory Stick Duo™ gespeichert werden. Markiere dazu im Bugei-Schriftrollen-Fenster die Bugei-Schriftrolle mit dem Muster, das du speichern möchtest, drücke die □-Taste und wähle „Position speichern", wähle danach ein Feld, in dem du die Kombination speichern möchtest. Um eine Kenpu-Kombination zu laden, musst du die Bugei-Schriftrolle markieren, in der das Muster abgelegt werden soll, dann die □-Taste drücken und „Position laden" wählen und schließlich das gewünschte Muster auswählen.

KENPU ENTFERNEN

Ein Kenpu kann nur auf einer Bugei-Schriftrolle platziert werden, wenn ein Kenpu der benötigten Form verfügbar ist und nicht gerade für eine andere Schriftrolle verwendet wird. Um ein Kenpu aus einer Bugei-Schriftrolle zu entfernen und es für eine andere zu verwenden, musst du die Schriftrolle im Bugei-Schriftrollen-Fenster auswählen, das Feld mit dem benötigten Kenpu markieren und die ✕-Taste drücken.

BUGEI-SCHRIFTROLLEN AUSRÜSTEN

Wurden die Bugei-Schriftrollen angelegt, dann müssen sie ausgerüstet werden, damit sie im Kampf verfügbar sind. Drücke im Menü „Bugei-Schriftrollen" die △-Taste, um die sechs Plätze für Bugei-Schriftrollen anzuzeigen. Um einem leeren Feld eine Bugei-Schriftrolle zuzuweisen, musst du das Feld markieren, die ✕-Taste drücken und dann die gewünschte Bugei-Schriftrolle auswählen. Um eine Bugei-Schriftrolle zu entfernen, markierst du das Feld und drückst zweimal die ✕-Taste.

Ausgerüstete Bugei-Schriftrollen können im Kampf benutzt werden. Drücke während des Erkundens oder im Kampf einfach die R1-Taste, um durch die momentan ausgerüsteten Bugei-Schriftrollen zu blättern.

CHI-KÜNSTE

Chi-Künste sind Spezialangriffe, die sich die Energie zunutzen machen, die man „Chi" nennt und die aus den fünf Toren von Ouka strömt. Jeder Clan verwendet für seine Chi-Künste eine andere Naturgewalt, und jedes Element ist stark gegen einige Elemente und schwach gegen einige andere.

Damit Shinbu Chi-Künste ausführen kann, muss er das Ginmei-Schwert besitzen – ein normales Schwert, wie man es bei einem Schmied kaufen kann, reicht dafür nicht aus.

Die Chi-Künste jedes Clans können nur erlernt werden, indem man das alte Monument des Clans findet und seine Inschrift liest. Shinbu hat die Chi-Künste seines eigenen Clans bereits gelernt, als sein Abenteuer beginnt.

CHI-KÜNSTE ZUWEISEN

Wähle „Einstellungen Chi-Künste" im Pause-Menü, markiere dann die Chi-Kunst des gewünschten Clans, und drücke die ✕-Taste, um sie als aktive Chi-Kunst festzulegen. Die zugewiesene Chi-Kunst beeinflusst, wie sich Shinbu gegen Angriffe von Feinden mit unterschiedlicher Chi-Ausrichtung verteidigen kann. Unter „Chi-Kreislauf" weiter hinten in diesem Handbuch findest du weitere Informationen zu rivalisierenden und sich ergänzenden Chi-Elementen.

CHI-KÜNSTE IM KAMPF EINSETZEN

Halte die □-Taste gedrückt, um die Chi-Anzeige aufzuladen und drücke dann erneut die □-Taste, um einen Chi-Angriff auszuführen. Hat die gewählte Chi-Ausrichtung Stufe zwei oder drei erreicht, kann die Chi-Anzeige weiter aufgeladen werden, sodass mächtigere Angriffe möglich sind.

CHI-KÜNSTE MIT HIKEN-KÜNSTEN VERWENDEN

Wird eine Chi-Kunst eingesetzt, während der Gegner als Resultat eines Hiken-Angriffs von Shinbus Schwert durchbohrt wird, beeinträchtigt der Chi-Angriff nur den durchbohrten Gegner. Ein Feind, der von einem Chi-Angriff getroffen wird, während ihn ein Schwert durchbohrt, erleidet mehr Schaden, als der Chi-Angriff normalerweise anrichten würde.

CHI-KÜNSTE VERBESSERN

Wenn du an Erfahrung gewinnst und deine Chi-Angriffe effektiver einsetzt, dann steigt auch die Stufe der Chi-Künste bis maximal Stufe drei. Die Durchschlagskraft und Reichweite der Chi-Künste steigen mit jeder Stufe ebenfalls an.

DER CHI-KREISLAUF

Der dargestellte Chi-Kreislauf zeigt die Beziehungen zwischen den verschiedenen Elementen. Diese Beziehungen beeinträchtigen sowohl die Effektivität der Kenpu und der Chi-Angriffe gegen verschiedene Gegner als auch die Macht der Kenpu-Kombinationen.

Jedes Element ergänzt das Element, das ihm im Kreislauf folgt. Rivalisierende Elemente sind mit einem inneren roten Pfeil markiert – das Element am Ausgangspunkt des roten Pfeils ist immer das stärkere der beiden verbundenen Elemente.

In der folgenden Tabelle sind Chi-Ausrichtung und -Symbol jedes Clans dargestellt, und es werden die verschiedenen rivalisierenden Elemente aufgeführt:

Clan	Symbol	Element	Stark gegen ...	Schwach gegen ...
Ost-Seiryu		Holz	Erde	Metall
Süd-Suzaku		Feuer	Metall	Wasser
Süd-Suzaku		Erde	Wasser	Holz
West-Byakko		Metall	Holz	Feuer
Nord-Genbu		Wasser	Feuer	Erde

EINSATZ RIVALISIERENDER ELEMENTE IM KAMPF

Die Chi-Ausrichtung eines Gegners beeinflusst seine offensiven und defensiven Stärken. Ein Feind, der erdbasierte Chi-Künste einsetzt, erleidet mehr Schaden, wenn er mit den Kenpu und Chi-Künsten des Seiryu-Clans angegriffen wird. Aber die holzbasierten Chi-Künste und Kenpu des Seiryu-Clans richten gegen Feinde mit dem metallbasierten Chi des Byakko-Clans geringeren Schaden an als normalerweise.

Sobald du über mehr Bugei-Schriftrollen und Kenpu verfügst, solltest du versuchen, deine Angriffe an die Chi-Ausrichtung deiner Gegner anzupassen, damit du im Kampf erfolgreicher bist. Ebenso empfiehlt es sich, die Chi-Kunst einzusetzen, die stark gegen die Chi-Ausrichtung deines Gegners ist, sobald du die Chi-Künste der anderen Clans gelernt hast, um so im Kampf größeren Schaden anzurichten.

EINSATZ SICH ERGÄNZENDER CHI-KÜNSTE IM KAMPF

Sobald du eine Freistil-Schriftrolle besitzt, kannst du mit deinem Wissen über den Chi-Kreislauf besonders mächtige Angriffe erzeugen.

CHI-KREISLÄUFE

Kenpu-Sequenzen, die eine Reihe sich ergänzender Elemente enthalten, bilden einen weitaus mächtigeren Angriff. Diese Reihe muss dem Chi-Kreislauf folgen, und immer ein Element nach dem anderen einsetzen. Längere Sequenzen, die einen ganzen Kreislauf vollenden und einen zweiten beginnen, sind sogar noch tödlicher.

Beispiele für Kreisläufe:

Holz → Feuer → Erde → Metall ✓
Diese Kenpu-Sequenz folgt dem Chi-Kreislauf genau und führt zu einem wirksamen Angriff.

Holz → Feuer → Erde → Metall → Wasser → Holz → Feuer ✓
Diese Kenpu-Sequenz beendet einen kompletten Kreislauf und beginnt einen zweiten – sie bildet einen sehr mächtigen Angriff.

Holz → Holz → Feuer → Feuer → Erde → Erde ✗
Diese Sequenz folgt dem Chi-Kreislauf nicht korrekt, da mehrere Kenpu desselben Elements verwendet werden.

Holz → Wasser → Metall → Erde → Feuer ✗
Diese Sequenz folgt dem Chi-Kreislauf in umgekehrter Richtung, was bedeutet, dass sie nicht aus sich ergänzenden Elementen besteht.

ELEMENTE AUFLADEN
Sich ergänzende Elemente können auch genutzt werden, um Angriffe „aufzuladen". Werden mehrere Kenpu desselben Elements auf einer Bugei-Schriftrolle arrangiert, und folgt danach ein Kenpu eines ergänzenden Elements, so wird der letzte Angriff von den vorherigen Elementen „aufgeladen" und ausgesprochen mächtig.

Beispiele für die Aufladung:

Holz → Holz → Feuer ✓
Der feuerbasierte Angriff wird mächtiger als üblich.

Erde → Erde → Erde → Erde → Erde → Metall ✓
Der metallbasierte Angriff wird sehr mächtig.

Holz → Holz → Metall ✗
Diese Sequenz folgt nicht dem Chi-Kreislauf; die Angriffe richten genauso großen Schaden an wie sonst.

DAS PAUSE-MENÜ

STATUS

Sieh dir Shinbus aktuellen Status an. Drücke ⬅ und ➡, um durch die Seiten zu blättern.

Stufe	Shinbus momentane Stufe. Er steigt eine Stufe auf, wenn er durch den Sieg über Feinde genug Erfahrung gesammelt hat. Beim Stufenaufstieg steigt auch die Anzahl seiner GP, und seine anderen Eigenschaften verbessern sich. Die Menge an Erfahrung, die zum Erreichen der nächsten Stufe erforderlich ist, wird rechts neben der aktuellen Stufe angezeigt.
GP	Shinbus aktuelle und maximale Lebensenergie.
Geist	Die aktuelle Stufe von Shinbus „Geist"-Eigenschaften, die die Stärke seiner Chi-Künste bestimmen.
Technik	Die aktuelle Stufe von Shinbus „Technik"-Eigenschaften, die die Stärke seiner körperlichen Angriffe beeinflussen.
Körper	Die aktuelle Stufe von Shinbus „Körper"-Eigenschaften, die für seine Abwehrfähigkeit und seine allgemeine Zähigkeit stehen.
Chi-Künste	Die aktuelle Erfahrungsstufe für jede der fünf Chi-Künste. Die Stufen der Chi-Künste steigen, wenn Shinbu im Kampf Erfahrungen sammelt.
Status	Alle Statuseffekte, die Shinbu momentan beeinträchtigen.
Bugei-Fähigkeit	Zeigt die verschiedenen Kampffähigkeiten an, die er im Verlauf des Abenteuers gelernt hat.
Taichi	Die Summe an Taichi, der Währung von Ouka, die Shinbu momentan besitzt.

Stahlkugeln	Die Anzahl der Stahlkugeln in Shinbus Besitz. Stahlkugeln sind bei Schmieden erhältlich und werden zum Verbessern von Schwertern verwendet.
Besiegte Feinde	Die Gesamtanzahl der besiegten Feinde.
Kenpu	Der Prozentsatz der Gesamtanzahl gesammelter Kenpu (ohne die heruntergeladenen Kenpu).
Spielzeit	Die Länge der aktuellen Spielsitzung.
Gesamtspielzeit	Die Gesamtzeit, die du mit dem aktuellen Abenteuer verbracht hast.

BUGEI-SCHRIFTROLLEN

Lege Bugei-Schriftrollen fest, rüste sie aus und sieh dir die gesammelten Kenpu an. Im Abschnitt „Bugei-Schriftrollen" weiter vorn in diesem Handbuch findest du weitere Informationen.

EINSTELLUNGEN CHI-KÜNSTE

Sieh dir die aktuelle Stufe jeder Chi-Kunst an und lege die aktive Chi-Kunst fest, die im Kampf eingesetzt werden soll. Im Abschnitt „Chi-Künste" weiter vorn in diesem Handbuch findest du weitere Informationen dazu.

SHINBUS NOTIZEN

Sieh dir deine aktuellen Ziele an. Jedes aktive Ziel wird in weiß dargestellt, während beendete Ziele grau markiert sind.

WELTKARTE

Rufe die Karte des Landes Ouka auf und überprüfe Shinbus aktuellen Standort sowie die Position seiner Ziele.

AUSRÜSTEN

Um ein Objekt auszurüsten, musst du ein leeres Feld markieren und die ✕-Taste drücken, markiere dann ein Objekt in der Objektliste und drücke erneut die ✕-Taste. Um ein Objekt zu entfernen, das bereits in einem der sechs Objektfelder ausgerüstet ist, musst du es nur markieren und zweimal die ✕-Taste drücken.
Zusätzlich zu den sechs Feldern kann Shinbu mit zwei Kampfobjekten und einem Schwert ausgerüstet werden. Das ausgerüstete Schwert kann durch ein anderes ersetzt werden, wenn Shinbu mehrere Schwerter bei sich trägt, aber Schwerter können nicht abgelegt werden – Ouka ist ein gefährlicher Ort und Shinbu würde niemals unbewaffnet und verletzbar herumlaufen.

OBJEKTE

Sieh dir alle Objekte an, die Shinbu besitzt. Tränke und andere wiederherstellende Objekte können im Menü Objekte benutzt werden. Markiere ein Objekt und drücke zweimal die ✕-Taste, wähle dann „Benutzen", um das Objekt zu verzehren oder anzuwenden. Du kannst auch „Wegwerfen" wählen, um das Objekt abzulegen, oder „Fertig", um fortzufahren, ohne das Objekt zu benutzen oder wegzuwerfen.

Objekte können auch innerhalb der Objektliste hin- und herbewegt werden. Markiere ein Objekt und drücke die ✕-Taste, wähle dann eine andere Position aus und drücke erneut die ✕-Taste. Wenn du ein Objekt an die Position eines anderen Objekts derselben Art bewegst, werden die beiden gemeinsam gelagert, um Platz zu sparen. Auf diese Weise können bis zu zehn Objekte derselben Art kombiniert werden.

Wenn du ein Objekt aus dem Menü „Objekte" ausrüsten möchtest, dann drücke die △-Taste, um das Fenster „Ausrüsten" zu öffnen. Hier können Objekte auf dieselbe Weise Feldern zugewiesen werden wie im Menü „Ausrüsten". Im vorangegangenen Abschnitt findest du weitere Informationen dazu.

SYSTEM

Speichern	Speichert den aktuellen Spielstand auf dem Memory Stick Duo™.
Laden	Lädt einen Spielstand, der zuvor auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert wurde. Speichername Gib dem markierten Spielstand einen Namen. Mit diesem Namen wirst du auch identifiziert, wenn du KEY OF HEAVEN™ im Ad-hoc-Modus gegen andere spielst.

Konfiguration	Hier kannst du zahlreiche Spieleinstellungen anpassen, z. B. die Geschwindigkeit, mit der die Nachrichten während des Spiels angezeigt werden.
Spiel beenden	Verlassen und zum Hauptmenü zurückkehren.

AD-HOC-MODUS

Im Ad-hoc-Modus ermöglicht es die Wireless-(WLAN)-Funktion des PSP™-Systems zwei KEY OF HEAVEN™-Spielern, direkt miteinander zu kommunizieren. Sobald eine Wireless-(WLAN)-Verbindung steht, können diese Spieler gegeneinander spielen, um zu testen, wer die besten Bugei-Schriftrollen hat, oder um Kenpu auszutauschen und so ihre Sammlung zu vergrößern.

Stelle vor Beginn eines Spiels im Ad-hoc-Modus sicher, dass beide Spieler ihr PSP™-System wie unten beschrieben eingerichtet haben.

1. Beide Spieler müssen ihre gespeicherten Daten zur Hand haben.
Beide Spieler müssen einen Memory Stick Duo™ mit KEY OF HEAVEN™-Speicherdaten in den Memory Stick Duo™-Steckplatz ihres PSP™-Systems einlegen.

2. Dieselben Einstellungen für den Ad-hoc-Modus festlegen.
Im Home-Menü des PSP™-System müssen alle Spieler erst „Einstellungen", dann „Netzwerk-Einstellungen" wählen und den „Ad-hoc-Modus" auf „Automatisch" stellen. Ist mit der Einstellung „Automatisch" keine Verbindung möglich, so müssen alle Spieler entweder „K1",„K6" oder „K11" wählen (d. h. alle müssen dieselbe Einstellung wählen).

3. Aktiviere den WLAN-Schalter.
Aktiviere den WLAN-Schalter vor Spielbeginn. Der Schalter muss während des Spielens in dieser Position bleiben.

4. Entfernt euch nicht zu weit voneinander.
Während des Spielens sollten die beiden PSP™-Systeme so nah wie möglich aneinander gehalten werden.

AD-HOC-MODUS-MENÜ

Wähle nach der Auswahl von „Verbinden" im Hauptmenü die „KEY OF HEAVEN™"-Speicherdaten, die im Ad-hoc-Modus verwendet werden sollen. Dann wird das Ad-hoc-Modus-Menü angezeigt.

Bugei-Ausstellung	Nutze die im Einzelspielermodus gesammelten Bugei-Schriftrollen für den Kampf gegen einen anderen Spieler.
Kenpu-Austausch	Komplettiere deine Kenpu-Sammlung, indem du mit einem anderen Spieler tauschst.

BUGEI-AUSSTELLUNG

Befolge die nachfolgenden Schritte, um eine Bugei-Ausstellung zu beginnen:

1) Wahl des Hosts

Die beiden Spieler müssen sich entscheiden, wer der „Host" sein möchte. Der Host legt die Bugei-Ausstellung an und ist 1S, während der andere Spieler 2S ist.

2) Einen Modus wählen

Wähle im Ad-hoc-Modus-Menü „Bugei-Ausstellung", um den Modusauswahl-Bildschirm aufzurufen. Der Raumname und der Spielername werden vom Namen des verwendeten gespeicherten Spiels bestimmt. Wähle im Einzelspielermodus „System" im Pause-Menü und danach „Speichername", um den Namen des Spiels zu ändern.

1S – Erstellen eines Kampfraums

Wähle im Modusauswahl-Bildschirm „Wartemodus", um darauf zu warten, dass sich dein Gegner für den Kampf anmeldet. Die Herausforderung des Gegners kann je nach Wunsch angenommen oder abgelehnt werden.

2S – Einem Kampfraum beitreten

Wähle im Modusauswahl-Bildschirm „Suchmodus" und drücke die ✕-Taste, um einen Raum aus der Liste auszuwählen. Die Anfrage muss von 1S angenommen werden, damit das Spiel fortgesetzt werden kann.

3) Die Spieleroptionen festlegen

Der Host muss die folgenden Optionen festlegen:

Kampffeld Lege den Ort für den Kampf fest.
Kampfzeit Setze dem Kampf ein Zeitlimit. Ist die Zeit abgelaufen, gewinnt der Spieler mit den meisten verbleibenden GP.

4) Die Kampfeinstellungen festlegen

Beide Spieler müssen die folgenden Optionen festlegen:

Abwehrgegenstand Weist ein Chi-Element zu. Das gewählte Chi-Element bestimmt, ob der Spieler gegen gewisse Angriffe schwächer oder stärker ist.

Bugei-Schriftrolle Lege fest, welche Bugei-Schriftrolle im Kampf verwendet werden soll. Die Kenpu-Sequenz der Bugei-Schriftrolle kann vor Kampfbeginn angepasst werden. Es können nur Bugei-Schriftrollen und Kenpu verwendet werden, die in den Speicherdaten vorhanden sind.

5) Kampfbeginn

Der Kampf beginnt, wenn alle Optionen festgelegt wurden. Beide Spieler spielen unabhängig von den gespeicherten Daten als Charakter derselben Stufe. 1S wird blau und 2S rot angezeigt.

ÄNDERUNGEN DER STEUERUNG

Bestimmte Kampfelemente der Bugei-Ausstellung unterscheiden sich vom Kampf im Einzelspielermodus:

- Drücke die △-Taste, um eine Granate zu werfen. Beide Spieler verfügen über einen unbegrenzten Vorrat an Granaten.
- Bugei-Schriftrollen können während des Kampfes nicht verändert werden.
- Es können keine Chi-Angriffe eingesetzt werden.
- Zerbrich die Kisten, um Objekte zu sammeln. Objekte werden automatisch benutzt, wenn sie aufgehoben werden.
- Kämpfe in der Bugei-Ausstellung können nicht angehalten werden.

KENPU-AUSTAUSCH

HINWEIS: Kenpu, die im Modus „Kenpu-Austausch" abgegeben werden, werden aus den gespeicherten Daten gelöscht (aber wenn du mehr als ein Kenpu derselben Art besitzt, wird nur die Anzahl entsprechend verringert).

EINEN KENPU-AUSTAUSCH EINRICHTEN

1) Einen Austauschraum schaffen

Wähle im Ad-hoc-Modus-Menü „Kenpu-Austausch", um den Modusauswahl-Bildschirm aufzurufen. Ein Raum wird auf dieselbe Weise geschaffen wie im Modus „Bugei-Ausstellung", der weiter vorn in diesem Handbuch beschrieben ist: Der Host erstellt einen Raum und nimmt die Anfrage des anderen Spielers, der dem Raum beitreten will, an oder er lehnt sie ab.

2) Wähle die Kenpu für den Austausch

Beide Spieler wählen alle Kenpu, die sie tauschen möchten, und danach „O. K.".

3) Kenpu tauschen

Wenn jeder Spieler „O. K." gewählt hat, findet der Austausch statt und die gespeicherten Daten beider Spieler werden überschrieben, um den Austausch widerzuspiegeln.

HERUNTERLADBARE INHALTE

KEY OF HEAVEN™ wurde so entwickelt, dass es herunterladbare Inhalte unterstützt und es ermöglicht, das PSP™-System über eine USB-Verbindung mit einem PC und so mit dem Internet zu verbinden und neue Spielinhalte direkt auf den Memory Stick Duo™ zu laden. Weitere Informationen zum Verbinden mit dem Internet findest du in der Bedienungsanleitung deines PSP™-Systems. Wenn die Netzwerkverbindung steht, rufst du die Seite yourpsp.com/keyofheaven auf und kannst dort neue Inhalte wie exklusive und seltene Kenpu herunterladen.

EINEN PC ZUM HERUNTERLADEN NEUER INHALTE VERWENDEN

Verbinde einen Memory Stick Duo™-Reader mit deinem PC oder verbinde dein PSP™-System über ein USB-Kabel mit deinem PC.

Gehe zu yourpsp.com/keyofheaven und suche den Bereich mit herunterladbaren Inhalten für KEY OF HEAVEN™. Nachdem du dich angemeldet hast, kannst du die Daten auf den Memory Stick Duo™ herunterladen. Die Daten stehen dann automatisch zu deiner Verfügung, wenn du KEY OF HEAVEN™ das nächste Mal startest und dieser Memory Stick Duo™ eingelegt ist.

ESPAÑOL

En el centro de un mundo dividido por enormes océanos, está Ouka. Este territorio está divido en cinco regiones: Al este, Seiryu; al norte, Genbu; al oeste, Byakko; al sur, Suzaku; y en el centro, Kirin. Desde tiempos inmemoriales, cada región ha estado gobernada por un clan de artes marciales distinto, con sus propias costumbres, temperamento y estilo de combate. Cada clan, liderado por su señor, protege una de las cinco puertas. Y de cada una de estas puertas fluye el chi que ayuda a mantener la delicada armonía.

Hace trescientos años, la guerra Seima-Ouka -una guerra que llegaría a conocerse como la Gran Guerra- acabó con miles de vidas. El continente occidental de Seima atacó Ouka, con una gigante y terrible bestia a la cabeza de su ejército. Pasaron años de caos y de derramamiento de sangre hasta que los ejércitos de Seima fueron rechazados, gracias a que los clanes de Ouka consiguieron dominar a la gran bestia y sellarla bajo el mismísimo continente. Todos creían que esta paz sería, finalmente, duradera...

Shinbu es un joven que vive en un pequeño pueblo, al este de Seiryu. Huérfano desde muy pequeño, ha crecido bajo la tutela de su padre adoptivo, Seidatsu. Antiguo discípulo del clan Seiryu, Shinbu fue expulsado por romper las leyes del clan y leer su antiguo monumento. En cualquier caso, no ha olvidado su entrenamiento y, en la actualidad, sigue intentando perfeccionar su habilidad con la espada. Shinbu se gana la vida como guardaespaldas para los viajeros y vive bastante bien. Pero Sui Lin, un discípulo de Seiryu, trae consigo la noticia de unos trágicos eventos que cambiarán la vida de Shinbu y le obligarán a recorrer un nuevo camino, sumamente peligroso y mucho más importante para el futuro de todo Ouka de lo que cualquiera podría pensar...

MEMORY STICK DUO™

Para guardar ajustes y progresos del juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Podrás cargar datos de KEY OF HEAVEN™ que hayan sido previamente guardados en cualquier Memory Stick Duo™. Asegúrate de que haya espacio libre suficiente en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

El espacio libre mínimo necesario para guardar datos de KEY OF HEAVEN™ depende de la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado. A continuación se indica el espacio libre mínimo necesario, dependiendo de la capacidad de los diversos productos oficiales Memory Stick Duo™:

32MB – 128MB = 416KB

256MB – 2GB = 480KB

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software compatibles con la función inalámbrica (WLAN) permiten al usuario comunicarse con otros sistemas PSP™, descargar datos y enfrentarse a otros usuarios si se conecta a una red de área local inalámbrica (WLAN).

MODO AD HOC

El Modo ad hoc es una función inalámbrica (WLAN) que permite que dos o más sistemas PSPİ se comuniquen directamente entre ellos.

COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software cuentan con la característica de Compartir juego, que les permite compartir funciones específicas del juego con otros usuarios que no disponen de un PSP™Game en su sistema PSP™.

MODO INFRAESTRUCTURA

El Modo infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite que el sistema PSP™ se conecte a una red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN), que es un dispositivo utilizado para conectarse a una red inalámbrica. Para poder acceder a las características del Modo infraestructura, se necesitan varios elementos adicionales, como una suscripción a un proveedor de servicios de Internet, un dispositivo de red (por ejemplo, un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un PC. Para obtener más información y detalles sobre la c

LOS CLANES DE OUKA

El clan de Seiryu oriental

Gobernado por el señor Kobo, controla los territorios del este. Su tierra es rica y fértil, y el paisaje está formado por montañas y bosques de bambú. La historia comienza aquí, no muy lejos de la casa de Shinbu. Su estilo de lucha se centra en los ataques cortantes y su chi les permite controlar los rayos.

El clan de Genbu septentrional

Gobernado por el señor Genmei, los Genbu viven en la zona más al norte de Ouka. Su ciudad está edificada sobre un gran lago y se comunica mediante barcos. Es muy famosa en el resto del continente como destino turístico. Su estilo de lucha se centra en los ataques penetrantes y su chi les permite controlar el agua.

El clan de Byakko occidental

Gobernado por el señor Jok Xiu, se sitúa en el oeste de Ouka. De todos los clanes, es el que cuenta con más cantidad de discípulos y con el mayor poder militar. La capital contiene reliquias de la Gran Guerra. Su estilo de lucha se centra en los ataques contundentes y sus técnicas chi les permiten controlar los ácidos y las sustancias corrosivas para los metales.

El clan de Kirin central

Gobernado por el señor Gikyo, los Kirin están ubicados en el centro de Ouka. Su capital fue destruida durante la Gran Guerra. Su estilo de lucha mezcla los ataques con espada y con el chi, que les permite controlar la tierra.

El clan de Suzaku meridional

Gobernado por la señora Xiuk Yu, viven en el sur. Las Suzaku son el único clan formado exclusivamente por mujeres; a los hombres se les prohíbe convertirse en discípulos. La capital de las Suzaku es muy conocida por su vida y su belleza. Su estilo de lucha se centra en los ataques de tipo danza y su chi les permite controlar el fuego.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, se utilizan ↑, ↓, ←, → etc., para indicar las direcciones tanto de los botones de dirección como del pad analógico, a no ser que se indique lo contrario.

CONTROLES

CONTROLES BÁSICOS

CONTROLES DE BATALLA

↑/↓/←/→	Movimiento
Botón ✕	Usar técnicas Hiken
Botón ○	Atacar
Botón ○ (mantener)	Defenderse
Botón △	Usar objeto seleccionado
Botón □	Usar técnica chi
Botón □ (mantener)	Cargar técnica chi
Botón L	Seleccionar objeto
Botón R	Seleccionar pergamino bugei
Botón inicio	Mostrar el menú de pausa

USAR LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar una opción y luego pulsa el botón ✕ para confirmarla. Para volver a la pantalla de menú anterior, pulsa el botón ○. Si hay más opciones disponibles en algún menú, se mostrarán los iconos de los botones junto a las explicaciones apropiadas en la pantalla.

INICIO

SELECCIONAR EL IDIOMA

Pulsa ← o → para seleccionar el idioma en el que se mostrarán los menús, los diálogos y el texto en pantalla. Elige entre English, Français, Deutsch, Italiano o Español y pulsa el botón ✕ para confirmar. Puedes elegir el idioma en el que hablan los personajes del juego, entre inglés y japonés.

Cuando hayas configurado el idioma, se mostrará una película de presentación y, seguidamente, la pantalla de presentación. Pulsa el botón inicio para pasar al menú principal.

MENÚ PRINCIPAL

Elige una de las siguientes opciones:

Nueva partida	Comenzar una nueva partida.
Continuar	Continúa una partida previamente guardada en un Memory Stick Duo™.
Conectar	Participa en un duelo para dos jugadores o intercambia objetos mediante el Modo ad hoc. Consulta la sección "Modo ad hoc" de este manual para obtener más información.

EL JUEGO
LA PANTALLA DE JUEGO

1. Ventana de selección de objetos
Muestra el objeto seleccionado actualmente. Pulsa el botón △ para usar el objeto indicado o pulsa el botón L varias veces para pasar por la lista de objetos con los que estás equipado y seleccionar otro distinto.

2. Ventana de selección de pergaminos bugei
Muestra el pergamino bugei seleccionado actualmente. Mientras siga seleccionado, será el que se utilice en cualquier batalla que se produzca. Pulsa el botón R varias veces para pasar por la lista de pergaminos bugei con los que estás equipado.

3. Indicador de salud del enemigo
La energía que le queda al enemigo.

4. Indicador de técnica chi
El indicador de técnica chi muestra la cantidad de energía chi de la que dispones para las batallas. Consulta la sección "Técnicas chi" de este manual para obtener más información sobre este indicador.

5. Indicador de salud
Muestra la cantidad de puntos de golpe (PG) que le quedan a Shinbu. Cuando el nivel de PG de Shinbu llegue a cero, la aventura terminará.

6. Ventana de mapa
Muestra el área cercana. La posición de Shinbu y su dirección están indicadas mediante una flecha roja.

EXPLORACIÓN GENERAL

MOVIMIENTO

Pulsa ↑, ↓, ← y → para mover a Shinbu. Ciertas zonas del terreno, como las aguas profundas y las pendientes muy pronunciadas, son impracticables. Al explorar, vigila la ventana del mapa para asegurarte de que no queda ninguna zona sin investigar.

HABLAR CON LOS PERSONAJES

Para hablar con otro personaje, acércate a él hasta que aparezca un pequeño bocadillo de texto sobre su cabeza y luego pulsa el botón ✕ para iniciar una conversación. Algunos personajes tienen más cosas que decir que otros, así que recuerda intentar hablar con la gente varias veces.

EXAMINAR

Para leer una señal, abrir un cofre o examinar cualquier objeto, acércate al mismo y pulsa el botón ✕.

ROMPER OBJETOS

Durante la aventura, encontrarás diversos objetos que podrás romper, como cajas, barriles y botellas que pueden contener objetos útiles y taichi (la moneda de Ouka). Para romper un objeto y mostrar su contenido, colócate al lado y pulsa el botón ○.

TIENDAS

En la mayoría de las ciudades podrás encontrar gran variedad de tiendas, desde herreros que ofrecen mejoras de armas a tabernas en las que los aventureros cansados pueden recuperarse. Investiga exhaustivamente todas las ciudades que visites a lo largo de tu aventura para descubrir los objetos y beneficios disponibles.

COMBATE

Cuando se encuentre con algún enemigo hostil, Shinbu empuñará su espada automáticamente y se iniciará una batalla. Los compañeros de Shinbu atacarán de forma independiente y no pueden resultar dañados por sus ataques. A veces, los enemigos dejarán caer algunos objetos al ser derrotados; camina sobre ellos para cogerlos. Si todos los enemigos son derrotados, la batalla finalizará con éxito y Shinbu enfundará su espada. Pero si los puntos de golpe (PG) de Shinbu caen hasta cero, la partida terminará.

Atacar: botón ○
Pulsa el botón ○ varias veces para atacar. El orden, estilo y potencia de las técnicas de ataque utilizadas seguirá el esquema del pergamino bugei actualmente seleccionado.

Defenderse: botón ○ (mantener)
Mantén pulsado el botón A durante el ataque de un enemigo para intentar bloquearlo o esquivar el golpe.

Técnica chi: botón □
Mantén pulsado el botón □ para cargar el indicador de técnica chi. Cuando esté lleno, pulsa el botón □ para liberar el ataque chi actualmente seleccionado. Consulta la sección "Técnicas chi" de este manual para obtener más información sobre los ataques con técnicas chi.

Técnicas Hiken: botón ×
Durante la aventura, Shinbu aprenderá a realizar ataques a distancia lanzando su espada a los enemigos mediante las técnicas Hiken. Pulsa el botón × para lanzar la espada con la que estés equipado a un enemigo. Si resulta golpeado por la espada, quedará empalado. Pulsa el botón × de nuevo para que la espada vuelva a la mano de Shinbu, hiriendo a cualquier enemigo que encuentre a su paso. Si la espada no consigue golpear a ningún enemigo, volverá automáticamente a la mano de Shinbu. Shinbu no podrá atacar a otros enemigos hasta que tenga la espada de nuevo en su poder, pero podrá moverse y utilizar objetos con normalidad.

LA ESPADA GINMEI
La espada Ginmei o "Espada de la luna nueva" perteneció una vez al padre de Shinbu. Es una espada histórica, con gran poder y con una hoja negra como el tizón. El que empuña la espada Ginmei es capaz de dominar la energía del chi, por lo cual resulta un poderoso adversario.

EFECTOS DE ESTADO
Los ataques de ciertos enemigos harán que Shinbu resulte afectado por varios trastornos especiales. Estos efectos de estado repercutirán en su rendimiento durante el combate. Algunos efectos de estado son temporales, mientras que otros necesitarán ser curados (hay diversos objetos que podrás adquirir para combatirlos).

Parálisis
Shinbu no podrá moverse durante varios segundos.

Veneno
Los puntos de golpe de Shinbu disminuirán lentamente. Los envenenamientos pueden curarse utilizando el objeto apropiado.

Enfermedad
La velocidad de movimiento de Shinbu se verá reducida drásticamente durante un breve periodo de tiempo.

Maldición
Los atributos Mente, Técnica o Cuerpo de Shinbu se verán reducidos aleatoriamente entre 10 y 50 puntos. Las maldiciones pueden anularse mediante ciertos objetos o visitando la casa de una anciana para obtener una cura.

PERGAMINOS BUGEI

Los kenpu son baldosas educativas que llevan inscritas formas de ataque específicas, como golpes de espada o patadas. Una vez obtenido un kenpu, Shinbu podrá ejecutar el ataque correspondiente al mismo.
Los kenpu no pueden utilizarse individualmente; necesitan ser combinados en secuencias mediante pergaminos bugei. Un pergamino bugei está formado por varias monturas, en cada una de las cuales se puede insertar una baldosa kenpu, para formar un ataque combinado. Durante el combate, Shinbu atacará siguiendo el pergamino bugei actualmente seleccionado y realizará los movimientos kenpu en el orden dispuesto en el pergamino. Por lo tanto, un pergamino bugei que contenga 4 kenpu, creará un ataque combinado de 4 golpes. Al seleccionar este pergamino bugei en una batalla, cada pulsación del botón ○ hará que Shinbu ejecute uno de estos 4 golpes.

Durante el transcurso de la aventura, Shinbu podrá conseguir nuevos kenpu y pergaminos bugei, aumentando así la cantidad de ataques disponibles hasta crear ataques combinados realmente devastadores. Solo se puede coger un pergamino bugei de cada tipo, pero se pueden tener kenpu repetidos, con lo cual el mismo ataque kenpu puede estar asignado a más de un pergamino bugei.

CANCELAR UN ATAQUE COMBINADO

Es posible detener la ejecución de un ataque combinado antes de terminarlo. Basta con pulsar el botón ○ menos veces de las necesarias. Cancelar un ataque combinado puede evitar que Shinbu quede desprotegido frente un ataque enemigo, especialmente durante las combinaciones más largas y poderosas.

CAMBIAR DE DIRECCIÓN

Para cambiar de dirección durante un ataque combinado, pulsa ↑, ↓, ← o → en la dirección apropiada. Esto permitirá alcanzar con un ataque combinado a varios enemigos.

CAMBIAR EL PERGAMINO BUGEI ACTIVO

En la sección Pergaminos bugei del menú de pausa podrás equiparte con hasta seis pergaminos bugei. El que esté activo se mostrará en la esquina superior derecha de la pantalla. Para alternar entre los demás pergaminos bugei con los que te hayas equipado, pulsa el botón R en cualquier momento, incluso en mitad de un ataque combinado.

CONFIGURAR PERGAMINOS BUGEI

Para configurar un pergamino bugei, pulsa el botón inicio para acceder al menú de pausa y selecciona Pergaminos bugei.

MENÚ PERGAMINOS BUGEI

1. Ventana de kenpu
Muestra todos los kenpu en poder de Shinbu. Pulsa ⬆ y ⬇ para desplazarte por la lista y pulsa ⬅ y ➡ para avanzar página a página. Cuando resaltes un kenpu, TODOS muestra cuántas baldosas de ese tipo posee Shinbu y RESTO muestra cuántas no están siendo utilizadas en ningún pergamino bugei. Pulsa el botón ✕ para seleccionar un kenpu y todos los pergaminos bugei que puedan utilizarlo se mostrarán en la ventana de pergaminos bugei.

2. Ventana de pergaminos bugei
Muestra todos los pergaminos bugei en poder de Shinbu. La cantidad de cajas debajo del nombre del pergamino bugei indica el número de monturas de que dispone y, por lo tanto, la cantidad de kenpu que pueden montarse en el pergamino. El color de cada montura indica su estado actual:

Blanco	Esta montura contiene un kenpu correcto.
Verde	Esta montura no contiene ningún kenpu, pero hay al menos uno compatible disponible que podría colocarse aquí.
Rojo	Tienes un kenpu que podría colocarse en esta montura, pero actualmente está asignado a otro pergamino bugei.
Negro	No posees ningún kenpu que pueda colocarse en esta montura.

3. Ventana de estructura del pergamino bugei actual
Muestra los kenpu que componen el pergamino bugei actualmente seleccionado.

4. Shinbu
Si la ventana de kenpu está activa, Shinbu ejecutará el kenpu seleccionado. Si la que está activa es la ventana de pergaminos bugei, Shinbu ejecutará el pergamino bugei actualmente seleccionado.

Para alternar entre la ventana de pergamino bugei y la de kenpu, pulsa el botón L o el botón R.

TIPOS DE PERGAMINOS BUGEI
Hay dos tipos principales de pergaminos bugei: los pergaminos de clan y los pergaminos de estilo libre. Algunos de cada tipo aparecerán en eventos de la historia, mientras que otros pueden descubrirse investigando en cofres del tesoro y hablando con algunos personajes.

Los pergaminos de clan necesitan combinaciones especiales de kenpu, mientras que los escasos pergaminos de estilo libre no, con lo cual te permitirán crear ataques combinados personalizados.

CONFIGURAR PERGAMINOS DE CLAN

Cada uno de los cinco clanes de Ouka tiene su propio estilo de lucha tradicional, formado por ataques combinados transmitidos de maestros a aprendices a lo largo de los años. Los pergaminos de clan recogen estos ataques combinados, que toman su poder del elemento chi de cada clan, con sus puntos fuertes y sus debilidades.
Dado que cada pergamino de clan representa un ataque combinado específico que ha sido refinado durante generaciones, solo se pueden añadir kenpu a estos pergaminos en el orden indicado en cada uno.

Por ejemplo, el pergamino bugei "Seiryu 4 dan" contiene la siguiente secuencia de kenpu: Seiryu forma 1 → Seiryu forma 2 → Seiryu forma 3 → Seiryu forma 6

Esta secuencia está indicada en la ventana de estructura del pergamino bugei actual mediante 4 baldosas que contienen el símbolo azul del clan Seiryu y los números 1, 2, 3 y 6.

Para asignar kenpu a un pergamino de clan,resalta el pergamino en la ventana de pergamino bugei y pulsa el botón ✕. Si una montura del pergamino está en verde, resáltala y pulsa el botón ✕ para asignarle el kenpu apropiado. Si cualquiera de las monturas está en rojo, tendrás que liberar el kenpu adecuado de otro pergamino bugei antes de poder asignarlo a éste.

PERGAMINOS DE CLAN INCOMPLETOS

Los pergaminos de clan pueden utilizarse durante las batallas, pero solo se ejecutarán los kenpu correctamente asignados y en orden.

Por ejemplo, si las tres primeras monturas de un pergamino tienen kenpu asignados, pero la cuarta está vacía, se ejecutarán los tres primeros kenpu. Si la primera, segunda y cuarta monturas están ocupadas, pero no la tercera, solo se ejecutarán los dos primeros kenpu. Si la segunda, tercera y cuarta monturas están ocupadas, pero la primera no, no se ejecutará ningún kenpu y el pergamino no podrá utilizarse en ninguna batalla.

CONFIGURAR PERGAMINOS DE ESTILO LIBRE

En los pergaminos de estilo libre se puede asignar cualquier kenpu y en cualquier orden, lo cual permite crear poderosos ataques combinados a la medida. Para colocar un kenpu en un pergamino de estilo libre, selecciona el pergamino en la ventana de pergaminos bugei, luego selecciona cualquier montura libre del pergamino y, por último, selecciona el kenpu que prefieras en la ventana de kenpu.

Se pueden guardar hasta diez combinaciones de kenpu en el Memory Stick Duo™; en la ventana de pergamino bugei, resalta el que contenga la estructura que quieras guardar, pulsa el botón □, selecciona Guardar posición y elige un espacio en el que guardar la combinación. Para cargar una combinación de kenpu, resalta el pergamino bugei en el que deseas colocarla, pulsa el botón □, selecciona Cargar posición y, por último, elige la estructura que quieras cargar.

LIBERAR KENPU

Una baldosa kenpu solo puede ser asignada a un pergamino bugei si no está siendo utilizada en otro pergamino. Para liberar un kenpu de un pergamino bugei y poder utilizarlo en otro, selecciona el pergamino en la ventana de pergamino bugei, resalta la montura que contenga el kenpu en cuestión y pulsa el botón ×.

EQUIPARSE CON PERGAMINOS BUGEI

Cuando los pergaminos bugei hayan sido configurados satisfactoriamente, tendrás que equiparte con ellos para poder usarlos en las batallas. Pulsa el botón △ en el menú Pergaminos bugei para mostrar los seis espacios para pergaminos bugei. Para asignar un pergamino a un espacio vacío, resalta el espacio y pulsa dos veces el botón ×.

Los pergaminos bugei con los que te hayas equipado pueden utilizarse en una batalla. Tal y como se ha mencionado anteriormente en este manual, pulsa el botón R mientras exploras o durante un enfrentamiento para alternar entre los pergaminos bugei con los que actualmente estés equipado.

TÉCNICAS CHI

Las técnicas chi son ataques especiales que aprovechan una energía llamada "chi", que fluye de las cinco puertas de Ouka. Las técnicas chi de cada clan utilizan una fuerza elemental distinta. Estos elementos son superiores a algunos e inferiores a otros.
Para poder ejecutar ataques con técnicas chi, Shinbu tendrá que recibir la espada Ginmei;

una espada normal adquirida en un herrero, por ejemplo, no servirá. Las técnicas chi de cada clan solo pueden ser aprendidas al encontrar el antiguo monumento del clan. Al comenzar la aventura, Shinbu ya conoce las técnicas chi de su propio clan, los Seiryu.

ASIGNAR TÉCNICAS CHI

Selecciona Ajustes de técnicas chi en el menú de pausa. Resalta las técnicas chi del clan que prefieras y pulsa el botón S para configurar la técnica chi activa. La técnica chi asignada afectará a la defensa de Shinbu frente a los ataques de los enemigos de otras alineaciones chi. Consulta la sección "El ciclo chi" para obtener más información sobre los elementos chi rivales y complementarios.

USAR TÉCNICAS CHI EN LA BATALLA

Mantén pulsado el botón ☐ para cargar el indicador de técnica chi y vuelve a pulsar el botón ☐ para ejecutar un ataque con la técnica chi. Si la alineación de la técnica chi seleccionada ha llegado al nivel 2 o al 3, el indicador de técnica chi podrá cargarse más, lo que permitirá realizar ataques más poderosos.

USAR TÉCNICAS CHI CON TÉCNICAS HIKEN

Si realizas un ataque con técnicas chi mientras un enemigo está empalado con la espada de Shinbu (como resultado de un ataque con técnicas Hiken), el ataque con técnica chi solo afectará al enemigo empalado. Un enemigo golpeado por un ataque con técnica chi mientras está empalado con una espada sufrirá mucho más daño del que causaría la técnica chi por sí sola.

AUMENTAR EL NIVEL DE LAS TÉCNICAS CHI

Acumula experiencia usando los ataques con técnicas chi eficazmente y el nivel de las técnicas chi aumentará, hasta llegar al máximo (nivel 3). El poder y el alcance de los ataques con técnicas chi aumentarán en función de su nivel.

EL CICLO CHI

El ciclo chi mostrado aquí detalla la relación entre los diversos elementos. Esta relación afecta a la eficacia de los ataques con kenpu y con técnicas chi, así como al poder de las combinaciones de kenpu.

Cada elemento es el complementario del elemento que lo sigue en el ciclo chi. Los elementos rivales están indicados mediante las flechas rojas interiores; el elemento situado en la base de una flecha roja siempre es el más fuerte de la pareja.

La siguiente tabla resume la alineación del chi de cada clan, su símbolo y los elementos rivales:

Clan	Simbolo	Elemento	Fuerte contra...	Débil contra...
Seiryu oriental		Madera	Tierra	Metal
Suzaku meridiona		Fuego	Metal	Agua
Kirin central		Tierra	Agua	Madera
West-Byakko		Metal	Madera	Fuego
Genbu septentrional		Agua	Fuego	Tierra

USAR ELEMENTOS RIVALES EN LA BATALLA

La alineación del chi de un enemigo puede afectar a sus capacidades ofensivas y defensivas. Un enemigo que utilice técnicas chi basadas en la tierra sufrirá más daño al ser atacado por los kenpu y las técnicas chi del clan Seiryu. Sin embargo, las técnicas chi y los kenpu del clan Seiryu, basados en la madera, harán menos daño del habitual a los enemigos alineados con el chi basado en el metal del clan Byakko.

Cuando dispongas de más pergaminos bugei y más kenpu, intenta adaptar tus ataques a la alineación del chi de cada enemigo, para tener más posibilidades de salir victorioso. De igual forma, cuando hayas aprendido las técnicas chi de otros clanes, si te enfrentas a un adversario y utilizas una técnica chi superior a la suya, limitarás el daño que pueden causarte sus ataques.

USAR ELEMENTOS COMPLEMENTARIOS EN LA BATALLA

Cuando poseas un pergamino de estilo libre, podrás utilizar el conocimiento del ciclo chi para crear ataques especialmente poderosos.

CICLOS CHI

Las secuencias de kenpu que contengan series de elementos complementarios, crearán un ataque mucho más poderoso. Estas series deben seguir el ciclo chi, elemento por elemento. Las secuencias más largas que completan un ciclo entero y comienzan un segundo ciclo, serán incluso más mortíferas.

Ejemplos de ciclos:

Madera → Fuego → Tierra k Metal ✓
Esta secuencia de kenpu sigue correctamente el ciclo chi y producirá un ataque potente.

Madera → Fuego → Tierra → Metal → Agua → Madera → Fuego ✓
Esta secuencia de kenpu recorre un ciclo completo y comienza un segundo ciclo. Producirá un ataque muy poderoso.

Madera → Madera → Fuego → Fuego → Tierra → Tierra ✗
Esta secuencia no sigue correctamente el ciclo chi, ya que se utilizan kenpu del mismo elemento repetidos.

Madera → Agua → Metal → Tierra → Fuego ✗
Esta secuencia sigue el ciclo chi en sentido contrahorario, ask que no está formada por elementos complementarios.

CARGAR ELEMENTOS
Los elementos complementarios también pueden utilizarse para "cargar" ataques. Si se asignan varios kenpu del mismo elemento a un pergamino bugei, seguidos de un kenpu del elemento complementario, el ataque final quedará "cargado" por los elementos precedentes y será más potente.

Ejemplos de carga:

Madera → Madera → Fuego ✓
El ataque basado en el fuego será más potente de lo normal.

Tierra → Tierra → Tierra → Tierra → Tierra → Metal ✓
El ataque basado en el metal será extremadamente potente.

Madera → Madera → Metal ✗
Esta secuencia no cumple el ciclo chi; los ataques no causarán más daño del habitual.

EL MENÚ DE PAUSA

ESTADO

Muestra el estado actual de Shinbu. Pulsa ⬅ y ➡ para cambiar de página.

Nvl	El nivel actual de Shinbu. Shinbu subirá de nivel cuando haya conseguido suficiente experiencia por derrotar a sus enemigos. Al aumentar de nivel, crecerán sus PG máximos y otros atributos. La cantidad de experiencia necesaria para llegar al siguiente nivel se muestra a la derecha del nivel actual.
PG	La salud actual de Shinbu y la máxima.
Mente	El nivel actual del atributo Mente de Shinbu, que determina la fuerza de sus técnicas chi.
Técnica	El nivel actual del atributo Técnica de Shinbu, que determina la fuerza de sus ataques físicos.
Cuerpo	El nivel actual del atributo Cuerpo de Shinbu, que determina sus habilidades defensivas y su resistencia general.
Técnicas chi	El nivel de experiencia alcanzado en cada una de las cinco técnicas chi. Los niveles de las técnicas chi aumentan al ganar experiencia durante las batallas.
Estado	Cualquier efecto de estado que esté sufriendo Shinbu actualmente.
Destreza Bugei	Muestra diversas habilidades de combate adquiridas durante la aventura.
Taichi	Cantidad actual de taichi (la moneda de Ouka) en poder de Shinbu.

Orbe acero	Cantidad actual de orbes de acero en poder de Shinbu. Los utilizan los herreros para mejorar las espadas.
Enemigos derrotados	Cantidad total de enemigos derrotados.
Kenpu	Porcentaje del número total de kenpu obtenidos (sin incluir los kenpu descargados).
Tiempo de juego	Duración de la sesión de juego actual.
Tiempo de juego total	Tiempo total invertido en la aventura actual.

PERGAMINOS BUGEI

Ajusta los pergaminos bugei, equípate con ellos y muestra los kenpu obtenidos. Consulta la sección "Pergaminos bugei" de este manual para obtener más información.

AJUSTES DE TÉCNICAS CHI

Muestra el nivel actual de cada técnica chi y ajusta la técnica chi actual para usarla en las batallas. Consulta la sección "Técnicas chi" de este manual para obtener más información.

NOTAS DE SHINBU

Muestra los objetivos actuales. Los objetivos activos aparecen de color blanco, mientras que los completados se muestran de color gris.

MAPA MUNDIAL

Muestra un mapa de Ouka, con la posición actual de Shinbu y la localización de los objetivos.

EQUIPAR

Para equiparte con un objeto, resalta un espacio vacío, pulsa el botón ✕, resalta un objeto en la Lista de objetos y vuelve a pulsar el botón ✕. Para extraer un objeto de uno de estos seis espacios, resáltalo y pulsa dos veces el botón ✕.

Además de los seis espacios para objetos, Shinbu puede equiparse con un máximo de dos accesorios de batalla, así como con una espada. La espada asignada puede ser sustituida por otra si Shinbu dispone de varias, pero las espadas no pueden dejarse; el mundo de Ouka se ha vuelto peligroso y Shinbu no está dispuesto a quedarse desarmado y vulnerable.

OBJETOS

Muestra todos los objetos en poder de Shinbu. El menú Objetos permite utilizar las pociones y demás objetos curativos. Para consumir o administrar el objeto, resáltalo, pulsa dos veces el botón ✕ y luego selecciona Usar. También puedes seleccionar Tirar para descartar el objeto o Fin para continuar sin usarlo ni tirarlo.

Los objetos de la Lista de objetos también pueden cambiarse de orden. Resalta un objeto, pulsa el botón ✕, selecciona otra posición y vuelve a pulsar el botón ✕. Mueve un objeto a la posición de otro objeto del mismo tipo y ambos se almacenarán juntos para ahorrar espacio. De esta forma podrás combinar hasta 10 objetos del mismo tipo.

Para equiparte con un objeto del menú Objetos, pulsa el botón △ para abrir la ventana de equipación. En ella podrás asignar objetos a los espacios, de la misma forma que en el menú Equipar. Consulta la sección anterior de este manual para obtener más información.

SISTEMA

Guardar	Guarda los progresos actuales en el Memory Stick Duo™. Cargar Carga los progresos previamente guardados en el Memory Stick Duo™.
Guardar nombre	Da un nombre al archivo de guardado actual. Este nombre servirá para identificarte cuando te conectes con otros usuarios de KEY OF HEAVEN™ a través del Modo ad hoc.
Configuración	Permite modificar diversos ajustes del juego, como la velocidad a la que se muestran los mensajes durante la partida.
Finalizar partida	Sale y regresa al Menú principal.

MODO AD HOC

En el Modo ad hoc, la funcionalidad inalámbrica (WLAN) permite que los sistemas PSP™ de dos jugadores de KEY OF HEAVEN™ se comuniquen directamente entre ellos. Una vez establecida una conexión inalámbrica (WLAN), los jugadores podrán enfrentarse entre sí, para ver qué pergaminos bugei son más poderosos, o intercambiar kenpu para aumentar sus colecciones.

Antes de iniciar una partida en Modo ad hoc, asegúrate de que ambos jugadores configuren sus sistemas PSP™ tal y como se indica a continuación.

1. Aseguraos de que ambos tenéis datos guardados
Ambos jugadores debéis insertar un Memory Stick Duo™ con datos de KEY OF HEAVEN™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de vuestro sistema PSP™.

2. Especificad la misma configuración para el Modo ad hoc
Usad el Menú principal del sistema PSP™ para seleccionar Ajustes, Ajustes de la red y configurar Modo ad hoc como Automático. Si el ajuste Automático no permite a todos establecer una conexión, todos los jugadores tendrán que seleccionar Ch1, Ch6 o Ch11 (o sea, todos tendréis que utilizar el mismo ajuste).

3. Situad el interruptor WLAN en la posición "ON"
Moved el interruptor WLAN a la posición ON antes de jugar. Este interruptor deberá permanecer en la posición ON mientras estéis jugando.

4. Permaneced cerca
Mientras estéis jugando, los sistemas PSP™ deben estar lo más cerca posible.

MENÚ DEL MODO AD HOC

Después de seleccionar Conectar en el Menú principal, selecciona los datos guardados de KEY OF HEAVEN™ que vas a utilizar en el Modo ad hoc. A continuación se mostrará el menú del Modo ad hoc.

Exhibición Bugei	Usa los pergaminos bugei obtenidos en el modo de un jugador para enfrentarte a otros jugadores mano a mano.
Intercambio Kenpu	Completa tu colección de kenpu haciendo cambios con otros jugadores.

EXHIBICIÓN BUGEI

Para comenzar una Exhibición bugei, sigue los siguientes pasos:

1) Elige el anfitrión

Los dos jugadores tendrán que decidir quién será el anfitrión, que se encargará de configurar la Exhibición bugei y será el jugador J1, mientras que el otro será el J2.

2) Elige un modo

Selecciona Exhibición bugei en el menú del Modo ad hoc para pasar a la pantalla de selección de modo. El nombre de la sala y el nombre del jugador quedarán determinados por el nombre de la partida guardada en uso. Para cambiar el nombre de la partida, selecciona Sistema en el menú de pausa, en el modo de un jugador y luego Guardar nombre.

J1: Crea una sala de batalla

Selecciona Modo espera en la pantalla de selección de modo y espera a que tu adversario se registre en la batalla. Podrás aceptar o rechazar el desafío del adversario.

J2: Únete a una sala de batalla

Selecciona Modo búsqueda en la pantalla de selección de modo y pulsa el botón ✕ para seleccionar una sala de la lista. La petición tendrá que ser aceptada por el J1 para que la partida pueda comenzar.

3) Configura las opciones de juego

El anfitrión tendrá que configurar las siguientes opciones:

Campo de batalla	Elige la ubicación de la batalla.
Tiempo de batalla	Ajusta el límite de tiempo para la batalla. Si el tiempo se acaba, el jugador con más PG será el ganador.

4) Decide las opciones de la batalla

Ambos jugadores tendrán que ajustar las siguientes opciones:

Atributo defensivo Asigna un elemento chi. La alineación del chi seleccionado hará que el jugador sea más vulnerable a algunos ataques y menos a otros.

Pergamino bugei Ajusta el pergamino bugei que usarás en la batalla. La secuencia de kenpu del pergamino bugei puede modificarse antes de que empiece la batalla. Solo podrás usar los pergaminos bugei y los kenpu contenidos en los datos guardados seleccionados.

5) Comienza la batalla

La batalla comenzará cuando se hayan ajustado todas las opciones. Ambos jugadores utilizarán un personaje del mismo nivel, independientemente del contenido de los datos guardados seleccionados. J1 será azul y J2 será rojo.

VARIACIONES

Ciertos elementos del combate en Exhibición bugei difieren de las batallas normales en el modo de un jugador:

- Pulsa el botón △ para lanzar una granada. Ambos jugadores dispondrán de una cantidad ilimitada de granadas.
- Los pergaminos bugei no pueden ser alterados durante la batalla.
- Los ataques con técnicas chi no se pueden utilizar.
- Rompe las cajas que aparecen en el nivel para conseguir objetos que serán utilizados automáticamente en cuanto los cojas.
- Las batallas de Exhibición bugei no pueden ponerse en pausa.

INTERCAMBIO KENPU

NOTA: Los kenpu entregados en el modo Intercambio Kenpu serán borrados de los datos guardados seleccionados. Sin embargo, si posees más de un kenpu del mismo tipo, solo se borrará la cantidad intercambiada.

CONFIGURAR UN INTERCAMBIO KENPU

1) Crea una sala de intercambio

Selecciona Intercambio Kenpu en el menú del Modo ad hoc para pasar a la pantalla de selección de modo. Tendrás que crear una sala de la misma forma que en el modo Exhibición Bugei, tal y como se describe en este manual. El anfitrión crear una sala y decide si acepta o rechaza la solicitud del otro jugador para unirse a la sala.

2) Elige los kenpu que quieras intercambiar

Ambos jugadores deberán elegir todos los kenpu que deseen intercambiar y seleccionar Aceptar.

3) Intercambia los kenpu

Cuando ambos jugadores hayan seleccionado Aceptar, se producirá el intercambio. Los datos guardados de ambos jugadores se sobrescribirán para reflejar el intercambio.

DESCARGAS DE CONTENIDO

KEY OF HEAVEN™ ha sido diseñado específicamente para ser compatible con descargas de contenido, lo cual significa que puedes conectar el sistema PSP™ a Internet a través de una conexión USB con un PC para descargar nuevo contenido directamente a un Memory Stick Duo™. Consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™ para obtener más detalles sobre cómo conectarte a Internet. Una vez establecida una conexión de red, visita yourpsp.com/keyofheaven para empezar a descargar nuevo contenido, como exóticos kenpu exclusivos.

USAR UN PC PARA DESCARGAR NUEVO CONTENIDO

Inserta un lector de Memory Stick Duo™ en el PC o conecta el sistema PSP™ al PC mediante un cable USB.

Visita yourpsp.com/keyofheaven y localiza el área de descargas de contenido de KEY OF HEAVEN™. Después de entrar, puedes descargar los datos en el Memory Stick Duo™. Los datos estarán entonces disponibles de forma automática para ser usados la próxima vez que inicies KEY OF HEAVEN™ con ese mismo Memory Stick Duo™ insertado.

NEDERLANDS

MEMORY STICK DUO™

Om de instellingen en voortgang van de game op te slaan, plaats je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van het PSP™-systeem. Je kunt opgeslagen spelgegevens laden vanaf deze Memory Stick Duo™, of vanaf een andere Memory Stick Duo™ waarop je spelgegevens van KEY OF HEAVEN™ hebt opgeslagen. Zorg ervoor dat er genoeg ruimte beschikbaar is op je Memory Stick Duo™ voordat je begint te spelen.

De minimale hoeveelheid vrije ruimte die vereist is om spelgegevens van KEY OF HEAVEN™ op te slaan, hangt af van de capaciteit van de Memory Stick Duo™ die je in het systeem hebt geplaatst. De minimale hoeveelheid vrije ruimte die vereist is voor de officiële Memory Stick Duo™ met verschillende capaciteit wordt hieronder weergegeven:

32MB – 128MB = 464KB
256MB – 2GB = 544KB

DRAADLOZE (WLAN-)FUNCTIES

Games die draadloze (WLAN-)functies ondersteunen, bieden de gebruiker de mogelijkheid via een verbinding met een draadloos WLAN-netwerk met andere PSP™-systemen te communiceren, gegevens te downloaden en het tegen andere spelers op te nemen.

AD HOC-MODUS

De Ad hoc-modus is een draadloze (WLAN-)functie waarmee twee of meer verschillende PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.

GAME DELEN

Sommige games beschikken over functies voor Game delen. Hiermee kun je bepaalde gamefeatures delen met gebruikers die geen PSP™Game in hun PSP™-systeem hebben geplaatst.

INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-)functie waarmee je het PSP™-systeem via een draadloos (WLAN-)toegangspunt (een apparaat waarmee je verbinding maakt met een draadloos netwerk) kunt aansluiten op een netwerk.

Om de functies van de Infrastructuurmodus te kunnen gebruiken, zijn er verschillende bijkomende vereisten nodig, zoals een abonnement bij een internet service provider, een netwerkapparaat (bijvoorbeeld een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-)toegangspunt en een computer.

Raadpleeg de gebruiksaanwijzing bij het PSP™-systeem voor uitgebreidere instructies en voor informatie over het instellen van het systeem.

RICHTINGSTOETSEN - VERPLAATSEN

In deze handleiding worden ↑, ↓, ←, → enz., tenzij anders aangegeven, gebruikt ter aanduiding van de richting van zowel de richtingstoetsen als de analoge joystick.

BESTURING

BASISBESTURING

DE MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op ↑, ↓, ← of → om een optie te selecteren en druk vervolgens op de ⊗-toets om je keuze te bevestigen. Druk op de ⊙-toets om naar het vorige menuscherm te gaan. Op bepaalde menuschermen zijn er mogelijk aanvullende opties beschikbaar. De relevante toetsen en uitleg worden indien nodig op het scherm weergegeven.

AAN DE SLAG

TAALKEUZE

Druk op ← of → om de taal te selecteren waarin de menu's, dialogen en andere tekst op het scherm worden weergegeven: kies Engels, Frans, Duits, Italiaans of Spaans en druk op de ⊗-toets om je keuze te bevestigen. Vervolgens kun je de taal die door de in-game personages wordt gesproken, instellen op Engels of Japans.

Als deze taalinstellingen zijn vastgesteld, volgt er een kort inleidingsfilmpje en krijg je het titelscherm te zien. Druk op de START-toets om naar het hoofdmenu te gaan.

HOOFDMENU

Kies een van de volgende opties:

New Game	Een nieuw avontuur beginnen.
Continue	Doorgaan met een op je Memory Stick Duo™ opgeslagen game.
Connect	Deelnemen aan een duel voor twee spelers of items uitwisselen via de Ad hoc-modus. Zie verderop in deze handleiding voor informatie over de Ad hoc-modus.

DE GAME SPELEN

ALGEMENE VERKENNING

VERPLAATSEN

Druk op ↑, ↓, ← en → om Shinbu te verplaatsen. Bepaalde omgevingen, zoals diep water en steile hellingen, zijn onbegaanbaar. Gebruik tijdens het verkennen het kaartvenster om ervoor te zorgen dat je geen enkel gebied links laat liggen.

MET PERSONAGES PRATEN

Om met andere personages te praten, ga je dichter naar ze toe totdat er een kleine tekstballon boven hun hoofd verschijnt. Druk vervolgens op de ⊗-toets om een conversatie te beginnen. Bepaalde personages hebben mogelijk meer te zeggen dan anderen, dus probeer verschillende keren met hen te praten.

BESTUDEREN

Ga naar het item en druk op de ⊗-toets om een bord te lezen, een kist te openen of een item te bestuderen.

VOORWERPEN KAPOTSLAAN

In heel het land vind je verschillende breekbare voorwerpen zoals dozen, vaten en flessen die nuttige items kunnen bevatten, zoals 'taichi', de munt van Ouka. Ga naar het item en druk op de ◉-toets om het kapot te slaan en de inhoud ervan te onthullen.

VECHTEN

Aanvallen – ◉-toets

Druk herhaaldelijk op de ◉-toets om aan te vallen. De volgorde, de stijl en de kracht van de aanvalstechnieken worden bepaald door het patroon van de op dat moment geselecteerde Bugei Scroll.

Verdedigen – ◉-toets (ingedrukt houden)

Hou de ◉-toets ingedrukt tijdens de aanval van een vijand om de slag af te weren of te ontwijken.

Chi Arts – ▣-toets

Hou de ▣-toets ingedrukt om de Chi Arts-meter op te laden. Druk als de Chi Arts-meter is gevuld op de ▣-toets om de momenteel geselecteerde Chi Art-aanval uit te voeren. Zie verderop in deze handleiding voor meer informatie over Chi Art-aanvallen.

Hiken Arts – ⊗-toets

Tijdens de game leert Shinbu om aanvallen op afstand uit te voeren door zijn zwaard met behulp van Hiken Arts naar zijn vijanden te gooien. Druk op de ⊗-toets om het geactiveerde zwaard naar een vijand te gooien. Als de vijand door het zwaard wordt geraakt, wordt hij gespietst. Als je opnieuw op de ⊗-toets drukt, keert het zwaard naar Shinbu terug. Onderweg schakelt het alle vijanden uit die het op zijn weg tegenkomt. Het zwaard keert automatisch naar Shinbu terug als het er niet in slaagt een vijand uit te schakelen. Shinbu kan geen andere vijanden aanvallen totdat hij zijn zwaard opnieuw in handen heeft, maar hij kan zich wel verplaatsen en items gebruiken.

BUGEI SCROLLS

Kenpu zijn instructietegels waarin specifieke aanvallen, zoals bepaalde zwaarduithalen en trappen, zijn gegraveerd. Zodra je een Kenpu hebt verzameld, kan Shinbu de aanval uitvoeren die op de Kenpu staat.

Kenpu kunnen niet afzonderlijk worden gebruikt, maar moeten in een reeks worden gecombineerd met behulp van de Bugei Scrolls. Een Bugei Scroll bestaat uit een aantal frames. In elk frame past een Kenpu-tegel en op die manier kun je een combo-aanval vormen.

Tijdens een aanval voert Shinbu de aanval van de op dat moment geselecteerde Bugei Scroll uit en voert hij de Kenpu-vormen uit in de volgorde waarop ze op de scroll staan. Een Bugei Scroll met vier Kenpu vormt een vierdelige combo. Wanneer je deze Bugei Scroll tijdens een gevecht selecteert, voer je met elke druk op de ⊙-toets een van de vier aanvallen uit.

Je kunt tijdens het avontuur van Shinbu nieuwe Kenpu en Bugei Scrolls verzamelen. Deze breiden de beschikbare aanvallen uit met een aantal bijzonder vernietigende combo's. Je kunt slechts één exemplaar van elke Bugei Scroll verzamelen. Van Kenpu van dezelfde soort kun je verschillende exemplaren verzamelen, waardoor je eenzelfde Kenpu-aanval aan meer dan een Bugei Scroll kunt toewijzen.

WISSELEN VAN ACTIEVE BUGEI SCROLL

Er kunnen maximaal zes Bugei Scrolls worden geactiveerd in het gedeelte "Bugei Scrolls" in het pauzemenu. De actieve Bugei Scroll is altijd een van de zes geactiveerde scrolls en deze wordt in de rechterbovenhoek van het scherm weergegeven. Druk op de R-toets om door de geactiveerde Bugei Scrolls te bladeren. De actieve Bugei Scroll kan op elk moment worden veranderd, zelfs in het midden van een combo.

BUGEI SCROLLS INSTELLEN

Druk op de START-toets om toegang te krijgen tot het pauzemenu en selecteer "Bugei Scrolls" om de instellingen van de Bugei Scroll te selecteren.

BUGEI SCROLLS

Kenpu-venster

Geeft alle Kenpu weer die Shinbu in zijn bezit heeft. Druk op ⬆ of ⬇ om door de lijst te bladeren en druk op ⬅ of ➡ om per pagina door de lijst te bladeren. Wanneer een Kenpu is geselecteerd, staat bij "ALL" hoeveel van de geselecteerde tegels Shinbu heeft verzameld en bij "REST" hoeveel tegels van die soort er op dat moment niet op een Bugei Scroll worden gebruikt. Druk op de ⊗-toets om een Kenpu te selecteren. Vervolgens worden alle Bugei Scrolls die voor de geselecteerde Kenpu kunnen worden gebruikt in het Bugei Scroll-venster weergegeven.

Bugei Scroll-venster

Geeft alle Bugei Scrolls in het bezit van Shinbu weer. Het aantal vakjes onder de naam van de Bugei Scroll geeft het aantal frames aan waaruit de scroll bestaat en dus ook het aantal Kenpu dat aan de scroll kan worden toegewezen. De kleur van elk frame toont de huidige status:

Wit De juiste Kenpu is op dit moment aan dit frame toegewezen.

Groen Er is op dit moment geen Kenpu aan dit frame toegewezen, maar er is een compatibele Kenpu beschikbaar die kan worden toegewezen.

Rood Je bezit de Kenpu die aan dit frame kan worden toegewezen, maar deze is op dit moment aan een andere Bugei Scroll toegewezen.

Zwart Je bezit geen enkele Kenpu die aan deze tegel kan worden toegewezen.

Venster met het patroon van de huidige Bugei Scroll

Toont de specifieke Kenpu waaruit de op dat moment geselecteerde Bugei Scroll bestaat.

Druk op de L-toets of de R-toets om van het Bugei Scroll-venster naar het Kenpu-venster te gaan.

SOORTEN BUGEI SCROLLS

Er zijn twee hoofdsoorten Bugei Scrolls: Clan Scrolls en Free Style Scrolls. Sommige scrolls ontvang je tijdens gebeurtenissen in het verhaal, terwijl je de andere ontdekt als je schatkamers doorzoekt en met personages praat.

Clan Scrolls vereisen specifieke Kenpu-combinaties. Aan de zeldzame Free Style Scrolls kun je daarentegen willekeurige Kenpu toewijzen en dus aangepaste combo's creëren.

CLAN SCROLLS INSTELLEN

De vijf clans van Ouka hebben elk hun eigen traditionele vechtstijl, die bestaat uit combo-aanvallen die door de jaren aan de volgelingen zijn doorgegeven. 'Clan Scrolls' houden de combo's bij, die hun kracht ontlenen aan het Chi-element van de clan en daardoor specifieke sterke en zwakke punten hebben.

Omdat elke Clan Scroll een specifieke combo voorstelt die van generatie op generatie is geperfectioneerd, kunnen Kenpu alleen aan een Clan Scroll worden toegevoegd in de volgorde die op de scroll wordt aangegeven.

Selecteer de scroll in het Bugei Scroll-venster en druk op de ⊗-toets om Kenpu aan een Clan Scroll toe te wijzen. Als een frame van de scroll groen is, kun je de relevante Kenpu toewijzen door het frame te selecteren en op de ⊗-toets te drukken. Als een van de frames rood is, moet de toewijzing van de relevante Kenpu aan een andere Bugei Scroll eerst ongedaan worden gemaakt voordat deze opnieuw kan worden toegewezen.

ONVOLLEDIGE CLAN SCROLLS

Onvolledige Clan Scrolls kunnen tijdens gevechten worden gebruikt, maar alleen Kenpu die correct zijn toegewezen en op de juiste volgorde staan, worden uitgevoerd.

FREE STYLE SCROLLS INSTELLEN

Aan Free Style Scrolls kunnen in een willekeurige volgorde willekeurige Kenpu worden toegewezen waardoor je krachtige, aangepaste combo's kunt creëren. Om Kenpu aan een Free Style Scroll toe te wijzen, selecteer je de scroll in het Bugei Scroll-venster. Selecteer vervolgens een leeg frame van de scroll en selecteer tenslotte de gewenste Kenpu in het Kenpu-venster.

Er kunnen maximaal tien Kenpu-combinaties op de Memory Stick Duo™ worden opgeslagen. Selecteer de Bugei Scroll met het patroon dat je wilt opslaan in het Bugei Scroll-venster, druk op de ▣-toets en selecteer Positie opslaan. Selecteer vervolgens de slot waarin je de combinatie wilt opslaan. Om een Kenpu-combinatie te laden, selecteer je de Bugei Scroll waarin het patroon moet worden geplaatst. Druk vervolgens op de ▣-toets en selecteer Positie laden. Selecteer vervolgens het vereiste patroon.

KENPU VRIJMAKEN

Een Kenpu-tegel kan alleen aan een Bugei Scroll worden toegewezen als er op dat moment een Kenpu-tegel met de vereiste vorm beschikbaar is en deze niet door een andere scroll wordt gebruikt. Om de toewijzing van een Kenpu ongedaan te maken, zodat deze voor een andere Bugei Scroll kan worden gebruikt, selecteer je de scroll in het Bugei Scroll-venster. Selecteer vervolgens het frame met de vereiste Kenpu en druk op de ⊗-toets.

BUGEI SCROLLS ACTIVEREN

Als je de Bugei Scrolls eenmaal hebt ingesteld, moeten ze worden geactiveerd voordat je ze tijdens de gevechten kunt inzetten. Druk op de △-toets in het menu met "Bugei Scrolls" om de zes Bugei Scroll-slots weer te geven. Om een Bugei Scroll aan een lege slot toe te wijzen, selecteer je de slot en druk je op de ⊗-toets. Selecteer de vereiste Bugei Scroll. Selecteer om een Bugei Scroll te deactiveren de slot en druk tweemaal op de ⊗-toets.

Geactiveerde Bugei Scrolls kunnen tijdens gevechten worden gebruikt. Druk zoals eerder in deze handleiding uitgelegd als je op verkenning gaat of tijdens gevechten op de R-toets om door de op dat moment geactiveerde Bugei Scrolls te bladeren.

CHI ARTS

Voordat je Chi Arts-aanvallen kunt uitvoeren, moet Shinbu het Ginmei-zwaard in zijn bezit hebben. Een normaal zwaard dat je bijvoorbeeld bij de smid koopt, is niet voldoende.

Je krijgt de Chi Arts van de verschillende clans alleen onder de knie door het oude monument van elke clan te vinden en dit te lezen. Shinbu is de Chi Arts van zijn eigen clan, de Seiryu, al meester wanneer het avontuur begint.

CHI ARTS TOEWIJZEN

Selecteer om de Chi Arts in te stellen "Chi Arts Settings" in het pauzemenu. Selecteer de vereiste Chi Arts van de clan en druk op de ⊗-toets om de actieve Chi Arts in te stellen. De toegewezen Chi Arts hebben invloed op de verdediging van Shinbu tegen aanvallen van vijanden met verschillende Chi Alignments. Zie verderop in deze handleiding voor meer informatie over rivaliserende en complementaire Chi-elementen.

CHI ARTS GEBRUIKEN IN GEVECHTEN

Hou de ●-toets ingedrukt om de Chi Arts-meter op te laden en druk nogmaals op de ●-toets om een Chi Arts-aanval uit te voeren. Als de geselecteerde Chi Art Alignement level twee of drie heeft bereikt, kan de Chi Arts-meter verder worden opgeladen en kun je krachtigere aanvallen uitvoeren.

LEVELLING UP CHI ARTS

Als je je ervaring uitbreidt door Chi Arts-aanvallen efficiënt in te zetten, stijgen de Chi Arts-levels tot maximaal level 3. De kracht en de reikwijdte van de Chi Arts-aanval wordt groter als het relevante Chi Art-level hoger wordt.

DE CHI-CYCLUS

De bovenstaande Chi-cyclus toont de relatie tussen de verschillende elementen. Deze relaties hebben zowel invloed op de efficiëntie van Kenpu- en Chi Arts-aanvallen tegen verschillende tegenstanders als op de kracht van de Kenpu-combinaties.

Elk element wordt door het daaropvolgende element in de Chi-cyclus aangevuld. Rivaliserende elementen worden aangegeven met een rode pijl en het element dat onderaan de rode pijl staat, is altijd het sterkste van de twee gekoppelde elementen.

De volgende tabel geeft de Chi Alignment en het symbool van de verschillende clans weer en toont de verschillende rivaliserende elementen:

Clan	Symbool	Element	Sterk tegen…	Zwak tegen…
Oostelijke Seiryu		Hout	Aarde	Metaal
Zuidelijke Suzaku		Vuur	Metaal	Water
Centrale Kirin		Aarde	Water	Hout
Westelijke Byakko		Metaal	Hout	Vuur
Noordelijke Genbu		Water	Vuur	Aarde

RIVALISERENDE ELEMENTEN GEBRUIKEN IN GEVECHTEN

De Chi Alignment van een vijand kan zijn aanvallende en verdedigende sterke punten beïnvloeden. Een vijand die op de aarde gebaseerde Chi Arts gebruikt, loopt meer schade op wanneer hij door de Kenpu en de Chi Arts van de Seiryu-clan wordt aangevallen. De op hout gebaseerde Chi Arts en Kenpu van de Seiryu-clan zullen echter minder schade toebrengen aan vijanden die over de op metaal gebaseerde Chi van de Byakko-clan beschikken.

AANVULLENDE ELEMENTEN GEBRUIKEN IN GEVECHTEN

Zodra je over een Free Style Scroll beschikt, kun je je kennis van de Chi-cyclus gebruiken om bijzonder krachtige aanvallen op te zetten.

CHI-CYCLI

Kenpu-reeksen die uit een reeks aanvullende elementen bestaan, zijn veel krachtiger. Deze reeksen moeten de Chi-cyclus met één element per keer volgen. Langere reeksen die je cyclus volledig doorlopen en een tweede cyclus beginnen, zijn nog dodelijker.

ELEMENTEN OPLADEN

Aanvullende elementen kunnen ook worden gebruikt om aanvallen 'op te laden'. Als er verschillende Kenpu van hetzelfde element aan een Bugei Scroll zijn toegewezen, gevolgd door een Kenpu van het aanvullende element, wordt de uiteindelijke aanval 'opgeladen' door de elementen die eraan voorafgaan en is deze krachtiger.

HET PAUZEMENU

STATUS

In het statusmenu kun je de huidige status van Shinbu bekijken. Druk op ⬅ of ➡ om te bladeren.

DE AD HOC-MODUS

In de Ad hoc-modus kunnen de PSP™-systemen van twee KEY OF HEAVEN™-spelers dankzij de draadloze (WLAN-)functies rechtstreeks met elkaar communiceren. Zodra de draadloze (WLAN-) verbinding tot stand is gebracht, kunnen gamers het tegen elkaar opnemen om te ontdekken wie de krachtigste Bugei Scrolls heeft of Kenpu ruilen om hun verzameling uit te breiden.

Beide gamers moeten voordat de game in de Ad hoc-modus van start gaat hun PSP™-systeem in te stellen zoals hieronder wordt uitgelegd.

1) Beide gamers moeten opgeslagen gamegegevens hebben.
Beide gamers moeten een Memory Stick Duo™ met KEY OF HEAVEN™-gegevens in de Memory Stick Duo™-aansluiting van hun PSP™-systeem plaatsen.

2) Selecteer de instellingen voor de Ad hoc-modus
Alle deelnemers moeten via het Beginmenu van hun PSP™-systeem "Instellingen" selecteren. Selecteer vervolgens "Netwerkinstellingen" en stel de "Ad hoc-modus" in op "Automatisch". Als de instelling "Automatisch" er niet voor zorgt dat iedereen verbinding kan maken, moeten alle gamers "Ch1", "Ch6" of "Ch11" selecteren (iedereen moet dezelfde instelling selecteren).

3) Zet de WLAN-schakelaar op 'AAN'
Zet de WLAN-schakelaar op AAN voordat de game van start gaat. Deze schakelaar moet op AAN blijven staan tijdens de game.

4) Blijf in de buurt
Hou de twee PSP™-systemen tijdens de game zo dicht mogelijk bij elkaar in de buurt.

HET MENU VOOR DE AD HOC-MODUS

Nadat je "Verbinden" in het hoofdmenu hebt geselecteerd, selecteer je de opgeslagen gegevens van KEY OF HEAVEN™ die je in de Ad hoc-modus wilt gebruiken. Vervolgens wordt het menu voor de Ad hoc-modus weergegeven.

Bugei Exhibition	Gebruik de Bugei Scrolls die je in de singleplayer-mode hebt verzameld om het in man-tegen-mangevechten tegen andere spelers op te nemen.
Kenpu Exchange	Vervolledig je Kenpu-verzameling door met een andere speler te ruilen.

BUGEI EXHIBITION

Voer de volgende stappen uit om een Bugei Exhibition te beginnen en je Bugei-vaardigheden ten toon te stellen:

1) Kies een host

De twee spelers moeten beslissen wie de 'host' is. De host start de Bugei Exhibition en is 1P. De andere speler is 2P.

2) Selecteer een mode

Selecteer "Bugei Exhibition" in het menu voor de Ad hoc-modus en ga naar het scherm om een mode te selecteren. De naam van de room en de speler wordt bepaald door de naam van de opgeslagen game. Selecteer "System" om de gamenaam in het pauzemenu in de singleplayer-mode te wijzigen. Selecteer vervolgens "Save Name".

1P – Maak een Battle Room

Selecteer "Wait Mode" in het menu om een mode te selecteren en wacht totdat je tegenstander zich voor het gevecht heeft geregistreerd. De uitdaging van de tegenstander kan naar keuze worden aanvaard of afgewezen.

2P – Ga een Battle Room binnen

Selecteer de "Search Mode" op het scherm om een mode te selecteren en druk op de ⊗-toets om een room uit de lijst te selecteren. Het verzoek moet door 1P worden aanvaard voordat de game kan verdergaan.

3) Stel de spelersopties in

De host moet de volgende opties instellen:

Battle Field Het slagveld van het gevecht kiezen.

Battle Time De tijdslimiet voor het gevecht instellen. Als de tijd erop zit, wint de speler met de hoogste HP de game.

4) Bepaal de instellingen van het gevechten
Beide spelers moeten de volgende opties instellen:

Defensive Prop Een verdedigend Chi-element toewijzen. De geselecteerde Chi Alignment maakt de speler kwetsbaarder voor bepaalde aanvallen en minder kwetsbaar voor andere.

Bugei Scroll De Bugei Scroll voor tijdens het gevecht instellen. De Kenpu-reeks van de Bugei Scroll kan worden aangepast voordat de game van start gaat. Je kunt alleen Bugei Scrolls en Kenpu gebruiken die je in de geselecteerde opgeslagen game hebt opgeslagen.

5) Begin het gevecht

Het gevecht begint wanneer alle opties zijn ingesteld. De personages van de twee spelers hebben hetzelfde niveau, ongeacht de content van de opgeslagen game. 1P speelt met blauw en 2P met rood.

BESTURINGSVARIATIES

Bepaalde aspecten van het Bugei Exhibition-gevecht verschillen van de standaardgevechten in de singleplayer-mode:

- Druk op de △-toets om een granaat te gooien. De twee spelers beschikken over een onbeperkte voorraad granaten.
- Bugei Scrolls kunnen tijdens het gevecht niet worden gewijzigd.
- Chi Arts-aanvallen kunnen niet worden gebruikt.
- Breek de dozen die in het level voorkomen om items te verzamelen. Items worden automatisch gebruikt wanneer ze zijn verzameld.
- Bugei Exhibition-gevechten kunnen niet worden gepauzeerd.

KENPU EXCHANGE

OPMERKING: Kenpu die je in de Kenpu Exchange-mode hebt geruild, worden uit de opgeslagen game verwijderd (als je meer dan een van dezelfde Kenpu hebt, wordt echter alleen het geruilde aantal verwijderd).

EEN KENPU EXCHANGE OPZETTEN

1) Maak een Exchange Room

Selecteer "Kenpu Exchange" in het menu voor de Ad hoc-modus en ga naar het scherm om een mode te selecteren. Je moet op dezelfde manier als in de Bugei Exhibition-mode een room aanmaken. De host maakt een room en bepaalt of hij een verzoek van een andere speler om zich aan de room toe te voegen, aanneemt of afwijst.

2) Selecteer Kenpu om te ruilen

De twee spelers moeten alle Kenpu die ze willen ruilen, selecteren en vervolgens op "OK" drukken.

3) Ruil Kenpu

Zodra elke speler op "OK" heeft gedrukt, vindt de ruil plaats. De opgeslagen games van de twee spelers worden overschreven om de ruil weer te geven.

DOWNLOADBARE CONTENT

KEY OF HEAVEN™ is speciaal ontworpen om downloadbare content te ondersteunen. Hierdoor is het mogelijk om een PSP™-systeem op het internet aan te sluiten via een USB-aansluiting op een pc om zo nieuwe gamecontent rechtstreeks naar een Memory Stick Duo™ te downloaden. Raadpleeg de handleiding van het PSP™-systeem voor meer informatie over het maken van een verbinding met het internet. Als je verbinding hebt met een netwerk, ga je naar yourpsp.com/keyofheaven om de nieuwe content, zoals een exclusieve en zeldzame Kenpu, te downloaden.

NIEUWE CONTENT DOWNLOADEN VIA EEN PC

Plaats een Memory Stick Duo™-lezer in je pc of sluit je PSP™-systeem via een USB-kabel op je pc aan.

Ga naar yourpsp.com/keyofheaven en zoek naar downloadbare content voor KEY OF HEAVEN™. Nadat je je hebt aangemeld, kun je de gegevens naar de Memory Stick Duo™ downloaden. Vervolgens zijn de gegevens automatisch beschikbaar om de volgende keer dat je KEY OF HEAVEN™ opstart met dezelfde Memory Stick Duo™ te worden gebruikt.

PORTUGUÊS

MEMORY STICK DUO™

Para guardares as definições e progressos do jogo, introduz um Memory Stick Duo™ na ranhura do Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados do jogo guardados podem ser carregados a partir do mesmo Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ com dados de jogo KEY OF HEAVEN™ guardados anteriormente. Certifica-te de que existe espaço suficiente no Memory Stick Duo™ antes de começares a jogar.

A quantidade mínima de espaço livre necessária para guardar dados de KEY OF HEAVEN™ varia, dependendo da capacidade do Memory Stick Duo™ introduzido. A quantidade mínima de espaço livre necessária para diferentes capacidades de produtos oficiais Memory Stick Duo™ é listada em seguida:

32MB – 128MB = 464KB
256MB – 2GB = 544KB

FUNÇÕES WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem ao utilizador comunicar com outros sistemas PSP™, transferir dados e competir contra outros utilizadores através de uma ligação a uma rede local sem fios (WLAN).

MODO AD HOC

O Modo Ad Hoc é uma funcionalidade Wireless (WLAN) que permite que dois ou mais sistemas PSP™ individuais comuniquem directamente entre si.

PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software contam com funções de Partilha de Jogo, que permitem ao utilizador partilhar funções do jogo específicas com outros utilizadores que não tenham um PSP™Game no seu sistema PSP™.

MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O Modo de Infra-estrutura é uma função Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP™estabeleça ligação a uma rede através de um ponto de acesso Wireless (WLAN) (um dispositivo utilizado para estabelecer ligação a uma rede sem fios).

Para acederes às funções do Modo de Infra-Estrutura, são necessários vários itens adicionais, incluindo a subscrição de serviços de um Fornecedor de Serviços de Internet, um dispositivo de rede (por exemplo, um Router ADSL Sem Fios), um ponto de acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para obteres mais informações e detalhes de instalação, consulta o Manual de Instruções do sistema PSP™.

BOTÕES DE DIRECÇÃO - MOVIMENTO

Neste manual, ⬆, ⬇, ⬅, ➡, etc., são utilizados para indicar a direcção dos botões de direcção e do manípulo analógico, a menos que sejam apresentadas instruções em contrário.

CONTROLOS

CONTROLOS BÁSICOS

UTILIZAR OS ECRÃS DE MENU

Prime ⬆, ⬇, ⬅ ou ➡ para realçares a tua opção e, em seguida, prime o botão ⊗ para confirmares. Para regressares ao ecrã de menu anterior, prime o botão ⊙. Podem existir opções adicionais disponíveis em determinados ecrãs do menu - os ícones dos botões relevantes e as respectivas explicações são apresentados no ecrã, conforme necessário.

COMO COMEÇAR

SELECÇÃO DE IDIOMA

Prime ⬅ ou ➡ para seleccionares o idioma no qual os menus, diálogos e texto no ecrã serão apresentados: realça English, Français, Deutsch, Italiano ou Español e prime o botão ⊗ para confirmares a tua opção. O idioma falado pelas personagens do jogo também pode ser definido para Inglês ou Japonês.

Depois de ajustares as definições de idioma de acordo com as tuas preferências, é apresentada uma breve introdução cinematográfica, seguida pelo ecrã de título. Prime o botão START para avançares para o Menu Principal.

MENU PRINCIPAL

Escolhe uma das seguintes opções:

New Game / Novo jogo	Inicia uma nova aventura
Continue / Continuar	Retoma um jogo guardado anteriormente num Memory Stick Duo™
Connect / Ligar	Participa num duelo para dois jogadores ou troca objectos através do Modo Ad Hoc. Consulta o capítulo "Modo Ad Hoc" mais à frente neste manual, para obteres mais informações

JOGAR

EXPLORAÇÃO GERAL

MOVIMENTO

Prime ⬆, ⬇, ⬅ e ➡ para movimentares o Shinbu. Determinadas áreas do terreno, tais como as águas profundas e inclinações acentuadas, não são possíveis de transpor. Ao explorares, consulta a janela do mapa para te certificares de que não ficam áreas por investigar.

FALAR COM AS PERSONAGENS

Para falares com outra personagem, aproxima-te da mesma até que um pequeno balão de discurso apareça sobre a sua cabeça e, em seguida, prime o botão ⊗ para iniciares uma conversa. Determinadas personagens podem ter mais a dizer que outras, por isso, certifica-te de que tentas falar com as pessoas várias vezes.

EXAMINAR

Para leres um sinal, abrires uma arca ou examinares um objecto, aproxima-te do objecto e prime o botão ⊗.

QUEBRAR OBJECTOS

Por toda a terra existem vários objectos quebráveis, tais como caixas, barris e garrafas, que podem conter objectos úteis, incluindo "taichi", a moeda de Ouka. Para esmagares um objecto e revelares o seu conteúdo, coloca-te junto ao objecto e prime o botão ⊙.

COMBATE

Ataque - Botão ⊙

Prime repetidamente o botão ⊙ para atacares. A ordem, estilo e potência das técnicas de ataque utilizadas seguem o padrão do Pergaminho Bugei actualmente seleccionado.

Defender - Botão ⊙ (sob pressão)

Prime e mantém sob pressão o botão ⊙ durante o ataque de um inimigo para tentares bloquear ou evitar o golpe.

Artes Chi - Botão △

Prime e mantém sob pressão o botão △ para carregares o indicador de Artes Chi. Quando o indicador de Artes Chi estiver cheio, prime o botão △ para lançares o ataque de Arte Chi actualmente atribuído. Consulta o capítulo "Artes Chi", mais à frente neste manual, para obteres mais informações acerca dos ataques da Arte Chi.

Artes Hiken - Botão ⊗

Durante a aventura, Shinbu irá aprender a executar ataques de longo alcance, lançando a sua espada aos inimigos por meio das Artes Hiken. Prime o botão ⊗ para lançares a espada seleccionada a um inimigo - se for atingido pela espada, ficará empalado. Prime novamente o botão ⊗ e a espada regressa à mão de Shinbu, ferindo os inimigos que encontrar no seu caminho de volta. A espada volta automaticamente à mão de Shinbu se não conseguir atingir um inimigo.

O Shinbu não pode atacar outros inimigos sem que a espada regresse à sua mão, mas pode movimentar-se e utilizar objectos como habitualmente.

PERGAMINHOS BUGEI

Os Kenpu são lajes de instruções, com a inscrição de formas de ataque específicas, tais como um golpe de espada ou um pontapé. Depois de recolher um Kenpu, Shinbu pode executar o ataque correspondente a esse Kenpu.

Um Kenpu não pode ser utilizado individualmente - tem de ser combinado em sequência com a utilização de Pergaminhos Bugei. Um Pergaminho Bugei é composto por vários fotogramas e um azulejo Kenpu pode ser inserido em cada fotograma, formando um ataque de combinação.

Quando assim ordenado durante o combate, Shinbu ataca utilizando o Pergaminho Bugei seleccionado, executando as formas Kenpu pela ordem designada no pergaminho. Assim, um Pergaminho Bugei com quatro Kenpu forma uma combinação de quatro golpes e, quando este Pergaminho Bugei é seleccionado durante uma batalha, cada pressão do botão ◉ executa um dos quatro golpes.

Kenpu e Pergaminhos Bugei novos podem ser recolhidos ao longo da aventura de Shinbu, alargando a gama de ataques disponíveis, incluindo combinações absolutamente devastadoras. Apenas um de cada Pergaminho Bugei pode ser recolhido, mas podem ser recolhidos vários Kenpu do mesmo tipo, permitindo que o mesmo ataque Kenpu seja atribuído a mais de um Pergaminho Bugei.

MUDAR O PERGAMINHO BUGEI ACTIVO

Até seis Pergaminhos Bugei podem ser seleccionados a partir da secção "Bugei Scrolls" / Pergaminho Bugei do menu Pause (Pausa). O Pergaminho Bugei activo será sempre um dos seis pergaminhos seleccionados e é apresentado no canto superior direito do ecrã. Para percorreres os Pergaminhos Bugei seleccionados, prime o botão R. O Pergaminho Bugei activo pode ser alterado a qualquer momento, até a meio de uma combinação.

DEFINIR PERGAMINHOS BUGEI

Para ajustares as definições do Pergaminho Bugei seleccionado, prime o botão START para acederes ao menu Pause (Pausa) e selecciona "Bugei Scrolls" / Pergaminhos Bugei.

MENU BUGEI SCROLLS / PERGAMINHOS BUGEI

Janela Kenpu

Apresenta todos os Kenpu em posse de Shinbu. Prime ⬆ e ⬇ para percorreres a lista e prime ⬅ e ➡ para avançares na lista uma página de cada vez. Quando um Kenpu está realçado, "ALL" / Todos mostra quantos Kenpu desse tipo foram recolhidos por Shinbu e "REST" / Restantes mostra quantos azulejos desse tipo não estão a ser utilizados num Pergaminho Bugei. Prime o botão ⊗ para seleccionares um Kenpu e todos os Pergaminhos Bugei que utilizem o Kenpu seleccionado são apresentados na janela do Pergaminho Bugei.

Janela do Pergaminho Bugei

Lista todos os Pergaminhos Bugei na posse de Shinbu. O número de caixas por baixo do Pergaminho Bugei indica o número de fotogramas que o pergaminho contém e, assim, o número de Kenpu que pode ser atribuído ao pergaminho. A cor de cada fotograma mostra o seu estado actual:

Branco	O Kenpu correcto está actualmente atribuído a este fotograma
Verde	Não existe qualquer Kenpu actualmente atribuído a este fotograma, mas existe um Kenpu compatível disponível que poderá ser atribuído
Vermelho	Possuis o Kenpu que pode ser atribuído a este fotograma, mas, de momento, está atribuído a outro Pergaminho Bugei
Preto	Não possuis qualquer Kenpu que possa ser atribuído a este azulejo

Janela do padrão do Pergaminho Bugei actual

Mostra os Kenpu específicos que compõem o Pergaminho Bugei actualmente seleccionado.

TIPOS DE PERGAMINHO BUGEI

Existem dois tipos principais de Pergaminho Bugei: Pergaminhos do Clã e Pergaminhos de Estilo Livre. Algumas variedades de cada tipo serão recebidas durante os eventos de história, enquanto que outras serão descobertas procurando em arcas de tesouro e falando com as personagens.

Os Pergaminhos de Clãs requerem combinações específicas de Kenpu, enquanto que os raros Pergaminhos de Estilo Livre permitem que qualquer Kenpu lhes seja atribuído, permitindo a criação de combinações personalizadas.

DEFINIR PERGAMINHOS DE CLÃ

Cada um dos cinco clãs de Ouka tem o seu próprio estilo de combate tradicional, composto por ataques de combinação que têm sido passados de geração em geração. Os "Pergaminhos do Clã" registam estas combinações, que retiram a sua força do elemento Chi do clã e, assim, contam com pontos fortes e pontos fracos específicos.

Uma vez que cada Pergaminho do Clã representa uma combinação específica que tem sido aperfeiçoada ao longo de gerações, só podem ser adicionados Kenpu a um Pergaminho do Clã pela ordem especificada no pergaminho.

Para definir um Kenpu para um Pergaminho do Clã, realça o pergaminho na janela do Pergaminho Bugei e prime o botão ⊗. Se um fotograma do pergaminho estiver a verde, basta realçares o fotograma e premires o botão ⊗ e o Kenpu relevante é atribuído. Se qualquer um dos fotogramas estiver a vermelho, o Kenpu relevante tem de ser retirado de outro Pergaminho Bugei antes de poder ser atribuído novamente.

PERGAMINHOS DE CLÃ INCOMPLETOS

Os Pergaminhos de Clã parcialmente completos podem ser utilizados durante as batalhas, mas só é executado o Kenpu que tenha sido correctamente atribuído e em sequência.

DEFINIR PERGAMINHOS DE ESTILO LIVRE

Os Pergaminhos de Estilo Livre podem ser atribuídos com qualquer Kenpu e por qualquer ordem, permitindo a criação de potentes combinações personalizadas. Para definires um Kenpu num Pergaminho de Estilo Livre, selecciona o pergaminho a partir da janela do Pergaminho Bugei; em seguida, selecciona um fotograma vazio do pergaminho e, por fim, selecciona o Kenpu pretendido a partir da janela de Kenpu.

Podem ser guardadas até dez combinações de Kenpu no Memory Stick Duo™; realça o Pergaminho Bugei que contém o padrão a guardar na janela do Pergaminho Bugei, prime o botão △ e selecciona "Save Position" / Guardar posição; em seguida, selecciona a ranhura na qual pretendes guardar a combinação. Para carregares uma combinação de Kenpu, realça o Pergaminho Bugei no qual o padrão deve estar colocado, prime o botão △ e selecciona "Load Position" / Carregar posição ; em seguida, selecciona o padrão pretendido.

LIBERTAR KENPU

Um azulejo Kenpu só pode ser definido num Pergaminho Bugei se tiver o formato necessário, se estiver disponível e se não estiver a ser utilizado por outro pergaminho. Para libertar um Kenpu de um Pergaminho Bugei para que possa ser utilizado noutro local, selecciona o pergaminho na janela do Pergaminho Bugei, realça o fotograma que contém o Kenpu pretendido e prime o botão ⊗.

BUGEI SCROLLS ACTIVEREN

Depois de configurares os Pergaminhos Bugei de acordo com as tuas preferências, tens de seleccioná-los antes de poderes utilizá-los na batalha. Prime o botão △ no menu "Bugei Scrolls" / Pergaminhos Bugei para visualizares seis ranhuras de Pergaminhos Bugei. Para atribuíres um Pergaminho Bugei a uma ranhura vazia, realça a ranhura e prime o botão ⊗; em seguida, selecciona o Pergaminho Bugei pretendido. Para anulares a selecção de um Pergaminho Bugei, realça a ranhura e prime duas vezes o botão ⊗.

Os Pergaminhos Bugei seleccionados podem ser utilizados na batalha - como mencionado anteriormente neste manual, prime o botão R quando estiveres a explorar ou em combate para percorreres os Pergaminhos Bugei actualmente seleccionados.

ARTES CHI

Antes de poder executar os ataques das Artes Chi, Shinbu tem de receber a Espada Ginmei - uma espada normal, comprada num ferreiro, por exemplo, não basta.

As Artes Chi de cada clã só podem ser aprendidas se encontrares e leres o monumento antigo desse clã. Shinbu já aprendeu as Artes Chi do seu próprio clã, os Seiryu, quando a aventura começa.

ATRIBUIR ARTES CHI

Selecciona "Chi Arts Settings" / Definições de Artes Chi a partir do menu Pause (Pausa). Realça as Artes Chi do clã pretendido e prime o botão ⊗ para activares essa Arte Chi. A Arte Chi atribuída afecta a defesa de Shinbu contra ataques de inimigos dos vários Alinhamentos Chi. Consulta "O Ciclo Chi" mais à frente neste manual, para obteres mais informações acerca de elementos Chi complementares e rivais.

UTILIZAR AS ARTES CHI NA BATALHA

Mantém sob pressão o botão △ para carregares o indicador de Artes Chi e prime novamente o botão △ para executares um ataque de Artes Chi. Se o alinhamento da Arte Chi seleccionado tiver chegado ao nível dois ou três, o indicador de Artes Chi pode continuar a ser carregado, permitindo a execução de ataques mais potentes.

AUMENTAR AS ARTES CHI

Acumula experiência utilizando ataques de Artes Chi com eficácia e o nível de cada Arte Chi aumenta até ao máximo do nível três. A potência e alcance dos ataques de Artes Chi aumenta à medida que o nível de Artes Chi adequado sobe.

O CICLO CHI

O Ciclo Chi apresentado acima ilustra as relações entre os vários elementos. Estas relações afectam a eficácia do Kenpu e dos ataques de Artes Chi contra vários adversários e também a potência das combinações de Kenpu.

Um elemento complementa o elemento que se segue no Ciclo Chi. Os elementos rivais são indicados pelas setas interiores vermelhas - o elemento na base de uma seta vermelha é sempre o mais forte dos dois elementos ligados.

A tabela que se segue resume o alinhamento e símbolo Chi de cada clã e mostra os vários elementos rivais:

Clã	Símbolo	Elemento	Forte contra...	Fraco contra...
Este - Seiryu		Madeira	Terra	Metal
Sul - Suzaku		Fogo	Metal	Água
Central - Kirin		Terra	Água	Madeira
Oeste - Byakko		Metal	Madeira	Fogo
Norte - Genbu		Água	Fogo	Terra

UTILIZAR ELEMENTOS RIVAIS EM BATALHA

O alinhamento Chi de um inimigo pode afectar as suas forças de ataque e defesa. Um inimigo que utilize Artes Chi com base em Terra sofre mais danos causados por Kenpu e Artes Chi do Clã Seiryu. No entanto, as Artes Chi e Kenpu com base em Madeira do clã Seiryu causam menos danos que o habitual contra inimigos alinhados com o Chi de base metálica do Clã Byakko.

UTILIZAR ELEMENTOS COMPLEMENTARES EM BATALHA

Depois de possuíres um Pergaminho de Estilo Livre, os conhecimentos do Ciclo Chi podem ser utilizados para a criação de ataques particularmente potentes.

CICLOS CHI

As sequências de Kenpu com uma série de elementos complementares formam um ataque muito mais potente. Estas séries têm de seguir o Ciclo Chi, com um elemento de cada vez. Sequências mais longas que completam um ciclo inteiro e iniciam um segundo ciclo são ainda mais mortais.

CARREGAR ELEMENTOS

Os elementos complementares também podem ser utilizados para "carregar" ataques. Se vários Kenpu do mesmo elemento forem definidos para um Pergaminho Bugei, seguidos por um Kenpu do elemento complementar, o ataque final será "carregado" pelos elementos antecedentes e será mais potente.

O MENU DE PAUSA

STATUS / ESTADO

Vê o estado actual de Shinbu. Prime ⬅ e ➡ para mudares as páginas.

MODO AD HOC

No Modo Ad Hoc, a funcionalidade Wireless (WLAN) permite que os sistemas PSP™ de dois jogadores de KEY OF HEAVEN™ comuniquem directamente entre si. Depois de estabelecerem uma ligação Wireless (WLAN), os jogadores podem combater entre si para testar quais os Pergaminhos Bugei mais potentes ou trocar Kenpu para aumentarem as suas colecções.

Antes de iniciares um jogo no Modo Ad Hoc, certifica-te de que ambos os jogadores configuram os seus sistemas PSP™ como se indica abaixo.

1) Certificar-se de que ambos os jogadores têm dados guardados
Ambos os jogadores devem introduzir um Memory Stick Duo™ com dados de KEY OF HEAVEN™ na ranhura para o Memory Stick Duo™ do seu sistema PSP™.

2) Especificar as mesmas definições para o Modo Ad Hoc
Utilizando o Menu Inicial do sistema PSP™, todos os jogadores devem seleccionar "Settings" / Definições e, em seguida "Network Settings" / Definições de rede e definirem o "Ad Hoc Mode" / Modo Ad Hoc como "Automatic" / Automático. Se a definição "Automatic" / Automático não permitir a todos os participantes estabelecerem uma ligação, todos os jogadores deverão seleccionar "Ch1", "Ch6", "Ch11" (ou seja, todos deverão ter a mesma definição).

3) Colocar WLAN como 'ON' (LIGADO)
Desliza o interruptor WLAN para a posição ON (Ligado) antes de jogares. Este interruptor tem de estar à esquerda na posição ON enquanto estiveres a jogar.

4) Manter-se perto
Enquanto estiveres a jogar, os dois sistemas PSP™ devem manter-se o mais próximos possível.

MENU DO MODO AD HOC

Depois de seleccionares "Connect" / Ligar a partir do Menu Principal, selecciona os dados de gravação de KEY OF HEAVEN™ a utilizar no Modo Ad Hoc. O menu do Modo Ad Hoc é então apresentado.

Bugei Exhibition / Exposição Bugei	Utiliza os Pergaminhos Bugei recolhidos no modo para um único jogador para combateres contra outros jogadores
Kenpu Exchange / Troca de Kenpu	Ajuda a completar a tua colecção de Kenpu trocando com outro jogador

BUGEI EXHIBITION / EXPOSIÇÃO BUGEI

Voer de volgende stappen uit om een Bugei Exhibition te beginnen en je Bugei-vaardigheden ten toon te stellen:

1) Escolher o anfitrião

Os dois jogadores devem decidir quem será o "anfitrião". O anfitrião configura a Bugei Exhibition / Exposição Bugei e será o 1P enquanto que o outro jogador será o 2P.

2) Escolhe um modo

Selecciona "Bugei Exhibition" / Exposição Bugei a partir do menu do Modo Ad Hoc para continuares para o ecrã Mode Select (Selecção de modo). O nome da sala e do jogador é determinado pelo nome do jogo guardado em utilização. Para alterares o nome do jogo, selecciona "System" / Sistema a partir do menu Pause (Pausa) durante o modo de jogo para um único jogador, seguido de "Save Name" / Nome de gravação.

1P - Criar uma sala de batalha

Selecciona "Wait Mode" / Modo de espera no ecrã Mode Select (Selecção de modo) e aguarda que o teu adversário se registe na batalha. O desafio do adversário pode ser aceite ou recusado, conforme pretenderes.

2P - Juntar a uma sala de batalha

Selecciona "Search Mode" / Pesquisar modo no ecrã Mode Select (Selecção de modo) e prime o botão S para seleccionares uma sala da lista. O pedido tem de ser aceite pelo 1P antes do jogo continuar.

3) Definir as opções dos jogadores

O anfitrião tem de definir as seguintes opções:

Battle Field / Campo de batalha	Escolhe o local para a batalha
Battle Time / Tempo da batalha	Define o limite de tempo para a batalha. Se o tempo chegar ao fim, o jogador com mais HP é o vencedor

4) Decidir as definições da batalha
Ambos os jogadores têm de definir as seguintes opções:

Defensive Prop / Atributo de defesa	Atribui um elemento Chi. O alinhamento Chi seleccionado torna o jogador mais vulnerável a determinados ataques e menos vulnerável em relação a outros
Bugei Scroll / Pergaminho Bugei	Define o Pergaminho Bugei a utilizares na batalha. A sequência de Kenpu do Pergaminho Bugei pode ser ajustada antes de se iniciar a batalha. Só podem ser utilizados os Pergaminhos Bugei e Kenpu recolhidos nos dados do jogo guardados

5) Iniciar a batalha
A batalha é iniciada quando todas as opções tiverem sido definidas. Ambos os jogadores jogam na pele de uma personagem do mesmo nível, independentemente dos conteúdos dos dados guardados seleccionados. O 1P será azul e o 2P será vermelho.

VARIAÇÕES DE CONTROLO

Determinados elementos do combate Bugei Exhibition / Exposição Bugei diferem das batalhas normais no modo para um jogador:

- Prime o botão △ para lançares uma granada - ambos os jogadores têm um abastecimento ilimitado de granadas
- Os Pergaminhos Bugei não podem ser alterados durante a batalha
- Os ataques de Artes Chi não podem ser utilizados
- Parte as caixas que apareçam no nível para recolheres objectos. Depois de recolhidos, os objectos são utilizados automaticamente
- As batalhas de Bugei Exhibition / Exposição Bugei não podem ser paradas

KENPU EXCHANGE / TROCA DE KENPU

NOTA: os Kenpu trocados no modo Kenpu Exchange / Troca de Kenpu serão apagados dos dados de jogo guardados e seleccionados (no entanto, se tiveres mais do que um Kenpu do mesmo tipo, apenas o número trocado será apagado).

CONFIGURAR UMA KENPU EXCHANGE / TROCA DE KENPU

1) Criar uma sala de troca

Selecciona "Bugei Exchange" / Troca de Bugei a partir do menu do Modo Ad Hoc para continuares para o ecrã Mode Select (Selecção de modo). Tem de ser criada uma sala exactamente da mesma forma que no modo Bugei Exhibition / Exposição Bugei, tal como descrito anteriormente neste manual: o anfitrião cria uma sala e escolhe aceitar ou recusar um pedido de outro jogador para se juntar à sala.

2) Escolher Kenpu para trocar

Ambos os jogadores devem seleccionar todo o Kenpu que pretendem trocar; em seguida, devem seleccionar "OK".

3) Troca de Kenpu

Depois de cada jogador ter seleccionado "OK", é levada a cabo a troca e os dados de gravação de ambos os jogadores são substituídos para reflectirem a troca.

CONTEÚDOS TRANSFERÍVEIS

KEY OF HEAVEN™ foi con.cebido especificamente para suportar Conteúdos Transferíveis, possibilitando a ligação do sistema PSP™ à Internet através de uma ligação USB a um computador para a transferência de novos conteúdos de jogo directamente para o Memory Stick Duo™. Consulta o Manual de Instruções do teu sistema PSP™ para obteres mais detalhes acerca da ligação à Internet. Depois de criada uma ligação de rede, visita yourpsp.com/keyofheaven para iniciares a transferência de novos conteúdos, como Kenpu raros e exclusivos.

UTILIZAR UM PC PARA A TRANSFERÊNCIA DE NOVOS CONTEÚDOS

Introduz um leitor de Memory Stick Duo™ no teu computador ou liga o sistema PSP™ ao computador através de um cabo USB.

Visita yourpsp.com/keyofheaven e localiza a área de conteúdos transferíveis de KEY OF HEAVEN™. Depois de iniciares a sessão, podes transferir os dados para o Memory Stick Duo™; os dados ficarão, então, automaticamente disponíveis da próxima vez que KEY OF HEAVEN™ for reiniciado com o mesmo Memory Stick Duo™ inserido.

РУССКИЙ

КАРТА MEMORY STICK DUO™

Чтобы получить возможность сохранять иґру и параметры ее настройки, вставьте карту Memory Stick Duo™ в соответствующее ґнездо системы PSP™. Для загрузки иґровых данных можно использовать любую карту Memory Stick Duo™, содержащую такие данные. Перед началом иґры убедитесь, что на карте Memory Stick Duo™ достаточно свободноґо пространства.

Минимальное количество свободноґо пространства, необходимоґо для сохранения иґровых данных, зависит от типа используемой карты Memory Stick Duo™. Ниже приводится информация, которая позволит вам определить необходимое количество свободноґо пространства для разных карт Memory Stick Duo™:

32 Мб–128 Мб = 464 Кб

256 Мб–2 Гб = 544 Кб

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной иґры, передачи данных и общения с друґими пользователями.

ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямоґо соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.

СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Данный продукт поддерживает режим совместной иґры. Для коллективной иґры в этом режиме достаточно, чтобы диск с иґрой был у одноґо из участников.

ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этоґо режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или друґое подобное устройство, а также персональный компьютер. За более подробной информацией обращайтесь к руководству пользователя системы PSP™.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В настоящем Руководстве символами ⬆, ⬇, ⬅ и ➡ обозначены кнопки направлений и стороны, в которые может быть отклонен мини-джойстик (если не указано иное).

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕМ

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В МЕНЮ

Кнопки направлений ⬆, ⬇, ⬅ и ➡ служат для выбора пунктов меню, а кнопка ⊗ – для подтверждения выбора. Чтобы вернуться к предыдущему экрану меню, нажмите кнопку ○. В некоторых пунктах меню доступны дополнительные возможности – при необходимости на экране будут отображены соответствующие пиктограммы и пояснения.

НАЧАЛО ИГРЫ

ВЫБОР ЯЗЫКА

Кнопками направлений ⬅ и ➡ выберите язык для отображения текстов в меню, диалогах персонажей и прочих элементах игры. Доступные языки: английский, французский, немецкий, итальянский и испанский. Для подтверждения выбора нажмите кнопку ⊗. Звуковое сопровождение (реплики персонажей) доступно на двух языках: английском и японском.

После выбора языка вы увидите небольшой видеоролик, по завершении которого появится заставка. Нажмите кнопку START для перехода к главному меню игры.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

New Game – Новая игра	Начало новой игры.
Continue – Продолжить игру	Продолжение игры, сохраненной на карте Memory Stick Duo™.
Connect – Соединение	Коллективная игра или обмен игровыми данными в режиме прямого соединения. О режиме прямого соединения подробно рассказано в соответствующем разделе данного Руководства

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Используйте кнопки направлений ⬆, ⬇, ⬅ и ➡ для управления перемещением персонажа. Некоторые участки местности непроходимы – например, глубокие водоемы или крутые склоны гор. Используйте карту, чтобы при исследовании местности заглянуть во все уголки и ничего не пропустить.

ОБЩЕНИЕ С ДРУГИМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Чтобы начать разговор, подойдите к персонажу и, когда над его головой отобразится соответствующая пиктограмма, нажмите кнопку ⊗. С некоторыми персонажами надо поговорить несколько раз, чтобы они рассказали все, что вам нужно.

ОСМОТР

Для того чтобы прочитать какую-либо надпись, открыть сундук или осмотреть иной объект, подойдите к нему и нажмите кнопку ⊗.

РАЗБИВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

В ящиках, бочках и бутылках могут содержаться полезные предметы, в том числе тайчи – деньги страны Ока. Чтобы разбить предмет и достать то, что внутри, встаньте рядом с ним и нажмите кнопку ◎

БОЙ

Атаковать – кнопка ◎

Для проведения атаки нажмите кнопку ◎. Порядок, тип и сила ударов зависят от выбранного свитка.

Защищаться – кнопка ◎

Чтобы блокировать удар или уклониться от атаки противника, нажмите и удерживайте кнопку ◎

Бросить меч – кнопка ⊗

Чтобы выполнить такую атаку, вам нужно накопить определенное количество энергии Ци. Для этого нажмите и удерживайте кнопку ▣. После того как индикатор энергии Ци будет заполнен, вы можете выполнить атаку, нажав кнопку ▣. Подробнее об атаках этого типа рассказывается в разделе Атака Ци данного Руководства.

Бросить меч – кнопка ⊗

Во время путешествия Симбу научится атаковать на расстоянии, бросая в противника свой меч. Этот вид боевого искусства называется хикэн. Чтобы выполнить бросок меча, нажмите кнопку ⊗. Попав в противника, меч вонзается и остается торчать в его теле. Чтобы меч вернулся обратно в руку Симбу, нажмите ⊗ еще раз. Если при этом на пути меча окажутся другие враги, им тоже будет нанесен урон. Персонаж не может повторно атаковать противника до тех пор, пока меч не вернется к нему в руку, но отсутствие меча не мешает ему перемещаться и использовать другое снаряжение.

СВИТКИ

Кэмпу (Kenpu) – это таблички, на которых описаны разнообразные боевые приемы. Получив такую табличку, Симбу может выполнять соответствующий прием.

Чтобы использовать табличку кэмпу, ее необходимо поместить в определенную ячейку свитка. Количество ячеек в разных свитках различно. В каждую ячейку свитка можно поместить одну табличку кэмпу и таким образом сформировать последовательность боевых приемов.

Во время атаки персонаж использует только те приемы, которые содержатся в выбранном свитке. При этом последовательность приемов соответствует порядку табличек в свитке. Так, например, если свиток содержит четыре таблички, то при каждом нажатии кнопки ◉ персонаж выполняет один из четырех боевых приемов.

На своем пути Симбу будет находить новые свитки и таблички, изучать новые боевые приемы и составлять последовательности ударов. У Симбу может быть только по одному свитку каждого типа, зато табличек кэмпу – сколько угодно, и разных, и одинаковых. Наличие нескольких табличек одного типа позволяет включать соответствующий боевой прием в состав нескольких разных последовательностей ударов.

ВЫБОР СВИТКА

Выберите в меню паузы пункт Bugei Scrolls – Свитки. Вы можете выбрать до шести свитков, которые Симбу будет применять в бою. Выбранный свиток (один из этих шести) отображается в правом верхнем углу экрана. Для выбора другого свитка нажмите кнопку R. Выбрать свиток можно в любой момент, даже во время выполнения последовательности ударов.

ИЗМЕНЕНИЕ СОДЕРЖИМОГО СВИТКА

Чтобы изменить содержимое свитка, вызовите меню паузы с помощью кнопки START и выберите в нем пункт Bugei Scrolls – Свитки.

МЕНЮ BUGEI SCROLLS – СВИТКИ

1. Таблички нэмпу

Содержит список всех имеющихся у персонажа табличек с боевыми приемами. Используйте кнопки ⬆ и ⬇ для просмотра списка, а кнопки ⬅ и ➡ для перехода на следующую страницу. Когда выбрана та или иная табличка, в поле ALL – ВСЕГО отображается общее количество табличек такого типа, а в поле REST – ДОСТУПНО – количество табличек, еще не использованных в свитках. Чтобы увидеть только те свитки, в которых может быть использована выбранная табличка, нажмите кнопку ⊗.

2. Свитки

Здесь представлены все имеющиеся у персонажа свитки. Количество прямоугольников под именем свитка соответствует количеству ячеек, в которые помещаются таблички боевых приемов. Цвет ячейки указывает на ее текущий статус:

Белый	В этой ячейке находится табличка.
Зеленый	Эта ячейка пуста, но у вас есть табличка, которую можно поместить в эту ячейку.
Красный	Ячейка пуста. Табличка, которую можно поместить в эту ячейку, находится в другом свитке.
Черный	Ячейка пуста и у вас нет таблички, которой ее можно заполнить.

3. Выбранный свиток

Здесь отображены таблички с боевыми приемами, которые находятся в выбранном свитке. Для переключения между списком свитков и списком табличек используйте кнопки R и L.

ТИПЫ СВИТКОВ

Существует два основных типа свитков: клановые и свободные. Какие-то из них Симбу получит только при определенных событиях, другие могут быть найдены в сундуках с сокровищами или получены при общении с другими персонажами.

В клановых свитках могут использоваться только определенные сочетания табличек. В более редких свободных свитках можно использовать любые таблички, что позволяет создавать свои собственные последовательности ударов.

КЛАНОВЫЕ СВИТКИ

У каждого из пяти кланов страны Ока свой стиль ведения боя. Клановые свитки содержат уникальные для каждого клана последовательности боевых приемов, которые много веков передавались от учителя к ученику. Слабые и сильные стороны этих последовательностей соответствуют типу энергии Ци, который подвластен клану.

Последовательности боевых приемов, собранные в клановых свитках, оттачивались многими поколениями мастеров. В эти свитки нельзя добавлять никаких иных табличек кроме тех, что должны в них присутствовать.

Чтобы добавить в свиток табличку с боевым приемом, выберите свиток и нажмите кнопку ⊗, затем выберите свободную ячейку. Если ячейка зеленого цвета, достаточно нажать кнопку ⊗ – и в ней окажется подходящая табличка. Если ячейка красная, то для ее заполнения сначала нужно исключить необходимую табличку из состава другого свитка.

НЕПОЛНЫЕ СВИТКИ КЛАНОВ

Частично заполненные клановые свитки можно использованы в бою, но при этом будут выполняться только те боевые приемы, таблички которых присутствуют в свитке и установлены в правильной последовательности.

СОЗДАНИЕ ПРОИЗВОЛЬНЫХ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ

В свободные свитки можно помещать любые таблички в любом порядке, создавая при этом мощнейшие последовательности боевых приемов. Чтобы добавить табличку в такой свиток, последовательно выберите свиток, свободную ячейку в нем и нужную табличку.

На карте Memory Stick Duo™ можно сохранить до десяти различных последовательностей боевых приемов.

Выберите свиток, содержащий последовательность, которую вы хотите сохранить. Затем нажмите кнопку ▣ и выберите пункт Save Position – Сохранить. Далее вам будет предложено указать ячейку для сохранения данных на карте Memory Stick Duo™. Для загрузки последовательности с карты Memory Stick Duo™ выберите свиток, в который будет помещена последовательность, и нажмите ▣. Затем выберите пункт Load Position – Загрузить и укажите нужную последовательность.

ИСКЛЮЧЕНИЕ ТАБЛИЧКИ ИЗ СВИТКА

Если вам нужна табличка с боевым приемом, которая уже использована в другом свитке, вы можете исключить ее из состава этого свитка. Выберите свиток и ячейку с нужной табличкой, а затем нажмите кнопку ⊗.

ФОРМИРОВАНИЕ НАБОРА СВИТКОВ

После того как свитки должным образом заполнены табличками, их следует подготовить к использованию в бою. Для этого выберите пункт Свитки – Bugei Scrolls и нажмите кнопку △. Отобразится окно, содержащее шесть ячеек, в каждую из которых можно поместить по одному свитку. Выберите свободную ячейку и нажмите кнопку ⊗, затем укажите нужный свиток. Чтобы убрать свиток из ячейки, выберите его и дважды нажмите кнопку ⊗.

Для просмотра и выбора свитков во время боя используйте кнопку R.

АТАКА ЦИ

Чтобы ваш персонаж мог выполнять атаку Ци, он должен раздобыть меч Гиммэй. Обычный меч, приобретенный в кузнице, для этого не годится.

Чтобы научиться атакам Ци, которыми владеют разные кланы, Симбу должен отыскать древние монументы этих кланов. В самом начале путешествия Симбу научился выполнять атаку Ци, которую практикует клан Сэйрю.

ВЫБОР ТИПА ЭНЕРГИИ ЦИ

В меню паузы выберите пункт Chi Arts Settings – Энергия Ци, затем выберите нужный тип энергии Ци и нажмите кнопку ⊗. В соответствии с выбранным типом энергии Ци способности вашего персонажа к защите и атаке изменятся. Чтобы понять, как взаимодействуют различные типы энергии Ци и как это использовать при защите и нападении, ознакомьтесь с разделом Круг энергии Ци данного Руководства.

ВЫПОЛНЕНИЕ АТАКИ ЦИ

Нажмите и удерживайте некоторое время кнопку ●, чтобы накопить энергию Ци. Для выполнения атаки снова нажмите кнопку ●.

С повышением уровня овладения каждым типом энергии Ци увеличивается количество энергии, которое можно накопить, и возрастает сила атаки.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ВЛАДЕНИЯ ЭНЕРГИЕЙ ЦИ

Уровень владения энергией Ци повышается за счет регулярного выполнения атак Ци вашим персонажем. Максимальный уровень, которого можно достичь, – третий. При повышении уровня увеличивается мощность и радиус действия атаки Ци.

КРУГ ЭНЕРГИИ ЦИ

Эта схема ґражает взаимодействие между элементами, от которых зависит эффективность боевых приемов и атак Ци против разных противников. Кроме того, круґ энергии Ци определяет эффективность различных последовательностей боевых приемов.
Каждый элемент дополняет собой друґой, следующий за ним в круге энерґии Ци. Соперничающие элементы разделены красными стрелками. Элемент в основании красной стрелки всеґда сильнее того элемента, на который указывает стрелка.

В этой таблице приведены названия и символы кланов и показаны отношения между различными элементами.

Клан	Символ	Элемент	Устойчив к...	Zwak tegen...
Восточный клан Сэйрю (Eastern Seiryu)		Дерево (Wood)	Земля (Earth)	Металл (Metal)
Южный клан Судзаку (Southern Suzaku)		Оґонь (Fire)	Металл (Metal)	Вода (Water)
Центральный клан Кирин (Central Kirin)		Земля (Earth)	Вода (Water)	Дерево (Wood)
Западный клан Бякко (Western Byakko)		Металл (Metal)	Дерево (Wood)	Оґонь (Fire)
Северный клан Гэмбу (Northern Genbu)		Вода (Water)	Оґонь (Fire)	Земля (Earth)

ВЫБОР ПРАВИЛЬНОГО ЭЛЕМЕНТА

Сила атаки и эффективность защиты противника зависит от того, каким элементом из круга Ци он владеет. Враг, использующий энергию элемента Земля, получит больше урона от боевых приемов и атаки Ци клана Сэйрю (элемент дерево). Однако противник, использующий боевые приемы клана Бякко (элемент металл), получит значительно меньший урон.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ЭЛЕМЕНТОВ В БОЮ

Заполучив свободный свиток, постарайтесь правильно расположить в нем таблички кэмпу с учетом взаимодействия элементов энергии Ци. Только так вы сможете получить самые мощные и действенные атаки.

КРУГИ ЦИ

Если таблички кэмпу составляют определенную последовательность, соответствующую последовательности элементов в круге Ци (по одной табличке на каждый элемент), то результатом будет атака повышенной мощности. Длинные сочетания табличек, в которых элементы составляют полный круг и образуют начало второго, еще более губительны для ваших врагов.

ПОВТОРЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ

Если расположить подряд несколько табличек одного элемента и завершить последовательность табличкой следующего в круге Ци элемента, то мощь последнего боевого приема увеличится.

МЕНЮ ПАУЗЫ

STATUS – СТАТУС

Здесь отображены разные параметры состояния персонажа. Для просмотра страниц используйте кнопки направлений ⬅ и ➡.

РЕЖИМ ПРЯМОГО СОЕДИНЕНИЯ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между двумя системами PSP™ без использования точки доступа. После установки беспроводного соединения игроки могут устраивать поединки друг с другом (используя свои свитки) или обмениваться табличками с боевыми приемами.

Для коллективной игры в режиме прямого соединения оба игрока должны настроить свои системы PSP™, как описано ниже.

1.) Убедитесь, что у обоих игроков есть сохраненные игровые данные
У обоих игроков на карте Memory Stick Duo™, вставленной в соответствующее гнездо системы PSP™, должны находиться необходимые игровые данные.

2.) Настройте режим прямого соединения на каждой системе PSP™
В главном меню системы PSP™ последовательно выберите пункты Settings, Network Settings, Ad Hoc Mode и Automatic. Если соединение не устанавливается, убедитесь, что у всех игроков выбран один и тот же канал радиосвязи: 1ch, 6ch или 11ch.

3.) Установите переключатель WLAN в положение ON
Перед началом игры установите переключатель WLAN в положение ON. На протяжении всей игры этот переключатель должен оставаться в положении ON.

4.) Будьте рядом
Во время игры находитесь рядом с другим игроком. Чем меньше расстояние между вашими системами PSP™, тем лучше.

МЕНЮ ПРЯМОГО СОЕДИНЕНИЯ

Выберите в главном меню игры пункт Connect – Соединение и укажите файл с сохраненными игровыми данными. После этого откроется меню со следующими пунктами

Bugei Exhibition – Бой между двумя игроками с использованием Поединок свитков, которые были собраны каждым из них во время индивиуальной игры.

Kenpu Exchange – Игроки могут обмениваться табличками с Обмен боевыми приемам

BUGEI EXHIBITION – ПОЕДИНОК

Чтобы начать поединок, вы должны сделать следующее:

1) Определитесь с ролями

Один из игроков должен выступить в качестве хозяина игры. Он же будет участвовать в игре под первым номером (1P).

2) Выберите режим соединения

Чтобы перейти к меню выбора режима, выберите меню прямого соединения Bugei Exhibition – Поединок. Название зала и псевдоним игрока соответствуют названию файла с сохраненными игровыми данными. Чтобы изменить название этого файла, во время индивидуальной игры войдите в меню паузы и последовательно выберите пункты System – Система и Save Name – Название файла.

1P – Создание зала для поединка

В меню прямого соединения выберите пункт Wait Mode – Режим ожидания и ждите запроса от вашего соперника. Получив запрос, вы можете принять его и начать игру.

2P – Вход в зал

В меню прямого соединения выберите пункт Search Mode – Поиск и нажмите кнопку ⊗, чтобы выбрать зал. Игра начнется, когда пользователь, создавший зал, примет ваш запрос.

3) Настройте параметры поединка

Хозяин игры должен указать следующие параметры:

Battle Field – Место	Укажите место, где будет проходить поединок.
Battle Time – Длительность	Укажите продолжительность поединка. По Длительность истечении указанного времени победителем станет тот, чей показатель здоровья выше.

4) Определите индивидуальные параметры боя
Оба игрока должны указать следующие параметры:

Defensive Prop – Выберите один из пяти элементов энергии Элемент Ци. От вашего выбора зависит, к каким атакам ваш персонаж будет уязвим более, а к каким менее.

Bugei Scroll – Укажите свиток, который вы будете использовать

Свиток в бою. Последовательность боевых приемов можно изменить перед началом поединка. В поединке можно использовать только те свитки и боевые приемы, которые содержатся в выбранном вами файле с сохраненными игровыми данными.

5) Начало поединка
Поединок начнется, когда оба пользователя закончат настройку игры. Бойцы равны по уровню. Их характеристики не зависят от тех, которые были приобретены в индивидуальной игре и сохранены в файле с игровыми данными. Цвет первого пользователя (хозяин игры) синий, а второго – красный.

ОТЛИЧИЯ В УПРАВЛЕНИИ

Некоторые команды управления в поединке по прямому соединению отличаются от команд управления в индивидуальной игре.

- Нажмите кнопку △, чтобы бросить гранату. Количество гранат у обоих игроков не ограничено.
- Заменить выбранный свиток во время поединка невозможно.
- Атака Ци недоступна.
- Предметы, которые обнаруживаются в разбитых ящиках, используются автоматически, в тот момент, когда персонаж их подбирает.
- Поединок не может быть приостановлен.

KENPU EXCHANGE – ОБМЕН

ВНИМАНИЕ: отданная вами при обмене табличка с боевым приемом исчезает из снаряжения вашего персонажа. Если у вас было несколько табличек такого типа, то изменится их общее количество.

НАСТРОЙКА РЕЖИМА KENPU EXCHANGE – ОБМЕН

1) Создайте зал для обмена

В меню прямого соединения выберите пункт Kenpu Exchange – Обмен, затем произведите те же действия, что и при создании зала для поединка (описано выше в данном Руководстве): один игрок (хозяин игры) создает зал, другой игрок входит в зал, разрешение на вход в зал дает хозяин игры.

2) Выберите таблички для обмена

Оба пользователя должны выбрать все таблички, которое они хотят обменять, затем выбрать OK.

3) Совершите сделку

После того как каждый из пользователей выбрал OK, сделка считается состоявшейся. При этом у обоих игроков соответствующим образом изменяются сохраненные файлы с игровыми данными.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Игра поддерживает использование дополнительных материалов и их загрузку непосредственно на карту Memory Stick Duo™, которая находится в соответствующем гнезде системы PSP™. Для загрузки дополнительных материалов соедините систему PSP™ при помощи USB-кабеля с компьютером, подключенным к Интернету. Процедура подключения к Интернету описана в руководстве пользователя системы PSP™. Новые таблички с редкими, эксклюзивными боевыми приемами вы найдете на веб-сайте yourpsp.com/keyofheaven.

ЗАГРУЗКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ ПРИ ПОМОЩИ КОМПЬЮТЕРА

Подключите к компьютеру устройство для чтения карт Memory Stick Duo™ или систему PSP™ с помощью USB-кабеля.

Посетите веб-сайт yourpsp.com/keyofheaven и отыщите на нем раздел с дополнительными материалами для игры KEY OF HEAVEN™. Загрузите их и сохраните на карте Memory Stick Duo™. При следующем запуске игры с этой карты Memory Stick Duo™ дополнительные материалы будут доступны для использования.